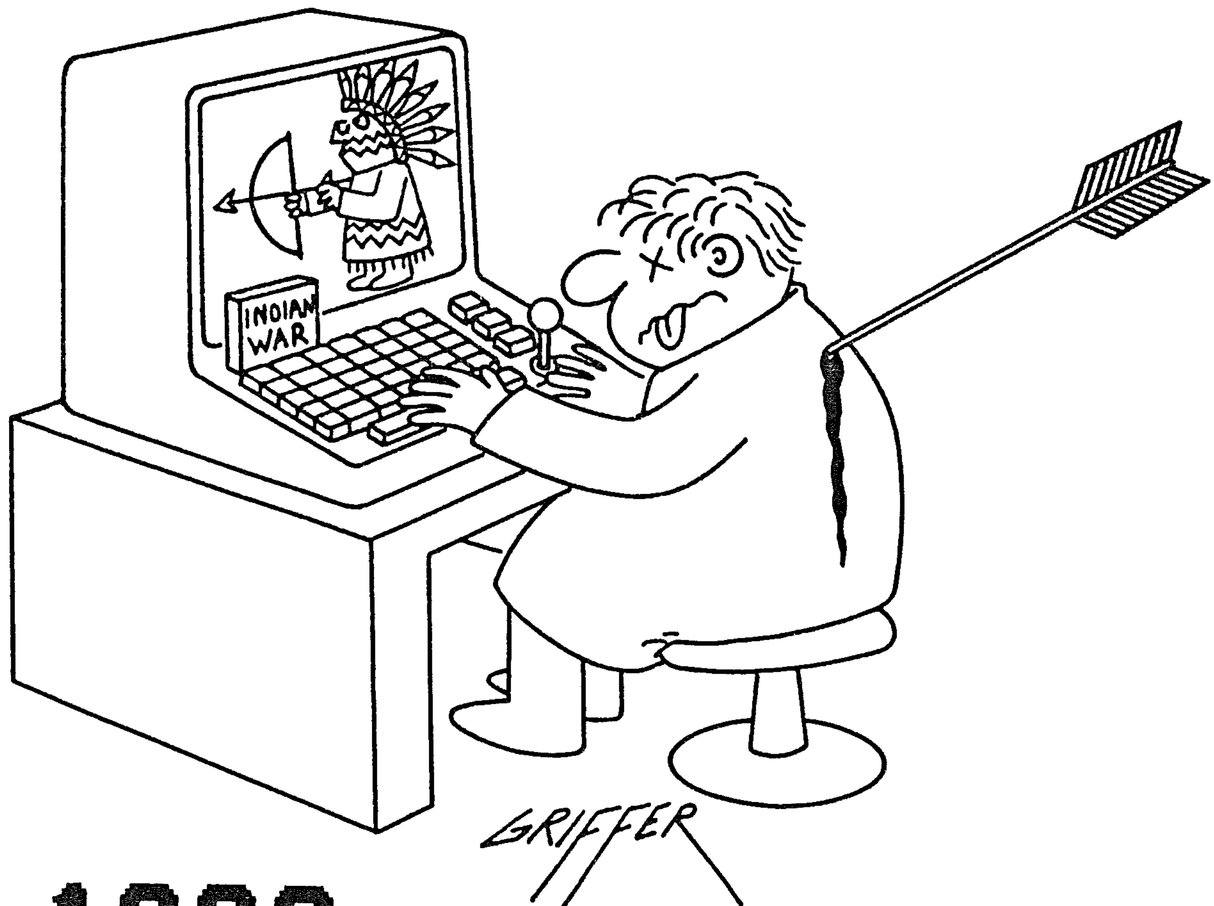
SYNTAX

SVI · MSX · PC

ÅRGANG 5 NR.7 PRIS KR.17

SEPTEMBER



1988

UDGIVET AF: **MSX BRUGER KLUBBEN**



- den ideelle PC-løsning

SVI-256SF
SVI-640FH
SVI-640FF
X'PRESS 16

Priser excl. moms - incl. MONOCHROM MONITOR

MEDLEMS RABAT 20 %

SVI®

SPECTRAVIDEO

INCL. DOS 2.11
PÅ <u>DANSK</u>

Henvendelse:

OVERGÅRD ANDERSEN A/S
Dampfærgevej 32
2100 København Ø
Telefon 01 42 30 00

INDHOLDFORTEGNELSE

Artikler, annoncer eller programmer der ønskes optaget i bladet, sendes til Kim Andersen eller Preben Lund Bånd og disk sendes retur.

LEDER

Som jeres nye formand, hvor man jo helst skal være et godt eksempel, var det særdeles pinligt at jeg glemte alt om dead-line til sidste nummer, men nu er jeg tilbage i fuld vigør.

Sommeren er slut og hvad så? Ja, jeg håber selvfølgelig at den koldere tid får folk ind til computeren, og helst med formål for øje at lave en masse godt stof til vores allesammens blad, Syntax'en. I må jo huske på at et af foreningenens formål er at udveksle erfaring medlemmerne imellem. Og det kan absolut kun gøres ved at erfaringerne kommer i bladet. For det meste er det kun redaktionsmedlemmernes erfaring der kommer frem. Men intet står til hindre for at også du kan skrive en artikkel til bladet, så bare se at komme i gang.

Kim

O P L Y S N I N G E R

Foreningen hedder: MSX BRUGERKLUBBEN
Medlemsskab koster 165 Kr. (årligt)
Salgsannoncer er for medlemmer gratis
Annoncører : 1/2=300 kr. 1/1=500 kr.

Medlemskab opnås ved henvendelse til foreningens kasserer, eller ved indbetaling af kontingent på postgironr.
8 2 0 6 0 8 2
HUSK at opgive navn, adresse, postnr. og by, samt tlf.nr. og maskintype.

Bladet hedder : SYNTAX
Oplag : 800 eks.
Udkommer : 10 gange årligt (ikke jan og juli).
Tryk : Foto offset.
Løssalgspris : 17,00 Kr.
Udkommer næste gang : Oktober

Formand : Kim Andersen
Fundervej 32
2610 Rødovre
Tlf. nr. 02 94 26 74

Kasserer : Preben Lund
Tømmerstrædet 19
2620 Albertslund
Tlf. nr. 02 64 76 26

Redaktionsgruppen består af formand, kasser og følgende :

	Tlf.nr.	
Richard Foersom	Tlf.nr.	01 39 39 94
Henrik Larsen	-	01 74 73 99
Peter Knudsen	-	02 17 76 23
Erik Steen	-	02 96 09 37
Christian Noval	-	02 62 02 01
Søren Mortensen	-	01 69 77 40
Jannik Storm	-	01 65 74 59
Per Underlien	-	02 64 09 66
Henrik Gilvad	-	03 14 36 57
Søren Nielsen	-	02 52 85 93
Jonas Tromborg	-	02 65 28 98
FYN		
Jens Møller	-	09 94 22 75
JYLLAND		
Johnny B.	-	06 82 66 98
SVERIGE		
Jan Bojstrup	00946.	40-21 36 41
Joakim Tornhill	.	40-91 96 58
Magnus Balldin	.	40-15 01 98
NORGE		
Kjell Johansen	00947.	02-28 24 45

OBS. SIDSTE FRIST FOR STOF TIL NÆSTE NUMMER ER : 25.09.1988

****** MSX ORGEL ******

MSX ORGEL

HEJ VENNER

Hermed et godt program til Jer der er interesseret i musik, Programmet sætter dit eget Orgel op på skærmen og du spiller løs på dit Computer tastatur som på et andet:
STEINWAY FLYGEL
Tonerne kan endda ændres efter egen smag.
God fornøjelse fra Jeres MAESTRO
JOHNNY B MUSIK SILKEBORG

```
10 ' ****************************
20 ' *                          *
30 ' *                          *
40 ' *    M S X  -  O R G E L   *
50 ' *                          *
60 ' *    lav din computer      *
70 ' *                          *
80 ' *    om til et orgel       *
90 ' *                          *
100 '*    fundet af Johnny B    *
110 '*                          *
120 '*    SYNTAXEN - 1988       *
130 '*                          *
140 '*    En hel eftermiddag    *
150 '*    brugt til at lave     *
160 '*    MSX tegn til chr$     *
170 '*                          *
180 '*                          *
190 '****************************
200 SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:CLS
210 PRINT:PRINT: PRINT" Efter opsta
rt af  programmet da
220 PRINT" kan man på sit Tastatur
 spille
230 PRINT" orgel. OBS->de relevante
 Taster
240 PRINT" vises på skærmen om lidt
.
250 PRINT:PRINT" ------------------
-------------
260 PRINT:PRINT:PRINT" Med Tasterne
 1-6 vælges Oktav
270 PRINT:PRINT" Med Tasterne 7-9 v
ælges regist
280 PRINT:PRINT" Med Tasterne F1-F5
 vælges klang
290 FORI=0TO30:NEXT:'Tid som tekste
n vises
300 POKE&HFCAB,&HFF:'(Store bogstav
er)
310 KEY1,"="
320 KEY2,"-"
330 KEY3,"+"
340 KEY4,"*"
350 KEY5,"^"
360 KEY9,"LIST"
370 '
380 'STANDARDVÆRDIER FOR TONEGENERA
TOR
390 '
400 B$="99":T$="T099":D$="8":L$="LO
8":F$="9":S$="S09":H$="4000":M$="MO
4000":R$="7":O$="4":A=4:U$="10":V$=
"V10":GOTO1050
410 CLS
420 PRINT
430 PRINT" INDPUT.":'(OVER F1)
440 PRINT"    "
450 PRINT" TAKT(032-255)";
460 B$=INPUT$(3):PRINTB$
470 C$="T"
480 T$=C$+B$
490 B=VAL(B$):IFB<32ORB>255GOTO440
500 GOTO1050
510 '
520 CLS
530 PRINT
540 PRINT" INDPUT.":'(OVER F2)
550 PRINT
560 PRINT" TONELÆNGDE(01-16)";
570 D$=INPUT$(2):PRINTD$
580 E$="L"
590 L$=E$+D$
600 D=VAL(D$):IFD<1ORD>64GOTO550
610 GOTO1050
620 '
630 CLS
640 PRINT
650 PRINT" INDPUT.":'(OVER F3)
660 PRINT
670 PRINT" BØLGEFORM(07-14)";
680 PRINT:PRINT:PRINT"  07="CHR$(1)
;CHR$(29+64);CHR$(198)
690 PRINT:PRINT"  08="CHR$(1);CHR$(
22+64);CHR$(1);CHR$(30+64);CHR$(1);
CHR$(22+64);CHR$(1);CHR$(30+64);CHR
$(1);CHR$(22+64);CHR$(1);CHR$(30+64
);CHR$(1);CHR$(22+64)
700 PRINT:PRINT"  09="CHR$(201);CHR
$(1);CHR$(30+64)
710 PRINT:PRINT"  10="CHR$(201);CHR
$(1);CHR$(30+64);CHR$(1);CHR$(29+64
);CHR$(1);CHR$(30+64);CHR$(1);CHR$(
29+64);CHR$(1);CHR$(30+64);CHR$(1);
CHR$(29+64);CHR$(1);CHR$(30+64);CHR
$(1);CHR$(29+64)
```

```
720 PRINT:PRINT"  11="CHR$(201);CHR
$(1);CHR$(30+64);CHR$(251);CHR$(195
);CHR$(195)
730 PRINT:PRINT"  12="CHR$(1);CHR$(
29+64);CHR$(1);CHR$(22+64);CHR$(1);
CHR$(29+64);CHR$(1);CHR$(22+64);CHR
$(1);CHR$(29+64);CHR$(1);CHR$(22+64
)
740 PRINT:PRINT"  13="CHR$(1);CHR$(
29+64);CHR$(195);CHR$(195);CHR$(195
);CHR$(195);CHR$(195)
750 PRINT:PRINT"  14="CHR$(1);CHR$(
29+64);CHR$(1);CHR$(30+64);CHR$(1);
CHR$(29+64);CHR$(1);CHR$(30+64);CHR
$(1);CHR$(29+64);CHR$(1);CHR$(30+64
)
760 LOCATE20,3
770 F$=INPUT$(2):PRINTF$
780 G$="S"
790 S$=G$+F$
800 F=VAL(F$):IFF<7ORF>14GOTO640
810 GOTO1050
820 '
830 CLS
840 PRINT
850 PRINT" INDPUT.":'(OVER F4)
860 PRINT
870 PRINT" MODULATION(00001-65535)"
;
880 H$=INPUT$(5):PRINTH$
890 I$="M"
900 M$=I$+H$
910 H=VAL(H$):IFH<1ORH>65535!GOTO84
0
920 GOTO1050
930 '
940 CLS
950 PRINT
960 PRINT" INDPUT.":'(OVER F5)
970 PRINT
980 PRINT" VOLUMEN FOR REG.8+9(01-1
5)";
990 U$=INPUT$(2):PRINTU$
1000 Y$="V"
1010 V$=Y$+U$
1020 U=VAL(U$):IFU<1ORU>15GOTO950
1030 '
1040 'SKÆRMBILLEDE
1050 CLS
1060 PRINTSPC(17)"VI SPILLER OP
1070 PRINTSPC(12)CHR$(219);CHR$(198
);CHR$(198);CHR$(198);CHR$(219);CHR
$(198);CHR$(198);CHR$(219);CHR$(198
);CHR$(198);CHR$(198);CHR$(219);CHR
$(198);CHR$(198);CHR$(219);CHR$(198
);CHR$(198);CHR$(198);CHR$(200)
1080 PRINTSPC(12)CHR$(219);CHR$(198
);CHR$(198);CHR$(198);CHR$(219);CHR
$(198);CHR$(198);CHR$(219);CHR$(198
);CHR$(198);CHR$(198);CHR$(219);CHR
$(198);CHR$(198);CHR$(219);CHR$(198
);CHR$(198);CHR$(198);CHR$(200)
1090 PRINTSPC(12)CHR$(219);CHR$(198
);CHR$(198);CHR$(198);CHR$(219);CHR
$(198);CHR$(198);CHR$(219);CHR$(198
);CHR$(198);CHR$(198);CHR$(219);CHR
$(198);CHR$(198);CHR$(219);CHR$(198
);CHR$(198);CHR$(198);CHR$(200)
1100 PRINTSPC(12)CHR$(200);CHR$(200
);CHR$(200);CHR$(200);CHR$(200);CHR
$(200);CHR$(200);CHR$(200);CHR$(200
);CHR$(200);CHR$(200);CHR$(200);CHR
$(200);CHR$(200);CHR$(200);CHR$(200
);CHR$(200);CHR$(200);CHR$(200)
1110 PRINTSPC(12)CHR$(200);CHR$(200
);CHR$(200);CHR$(200);CHR$(200);CHR
$(200);CHR$(200);CHR$(200);CHR$(200
);CHR$(200);CHR$(200);CHR$(200);CHR
$(200);CHR$(200);CHR$(200);CHR$(200
);CHR$(200);CHR$(200);CHR$(200)
1120 PRINTSPC(12)CHR$(200);CHR$(200
);CHR$(200);CHR$(200);CHR$(200);CHR
$(200);CHR$(200);CHR$(200);CHR$(200
);CHR$(200);CHR$(200);CHR$(200);CHR
$(200);CHR$(200);CHR$(200);CHR$(200
);CHR$(200);CHR$(200);CHR$(200)
1130 PRINTSPC(14)CHR$(1);CHR$(24+64
);CHR$(1);CHR$(25+64);"ASDFGHJKL;'"
CHR$(96)
1140 LOCATE(14):PRINTCHR$(1);CHR$(2
2+64);CHR$(1);CHR$(22+64)
1150 PRINTSPC(12)"  "CHR$(1);CHR$(2
2+64);CHR$(1);CHR$(27+64);"
    "CHR$(96)
1160 '
1170 PRINTSPC(12)CHR$(1);CHR$(24+64
);CHR$(1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$(
21+64);
1180 PRINTCHR$(1);CHR$(23+64);CHR$(
1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$(23+64);
1190 PRINTCHR$(1);CHR$(23+64);CHR$(
1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$(23+64);
1200 PRINTCHR$(1);CHR$(23+64);CHR$(
1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$(23+64);
1210 PRINTCHR$(1);CHR$(23+64);CHR$(
1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$(23+64);
"'";
1220 PRINTCHR$(1);CHR$(23+64);CHR$(
1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$(25+64)
1230 PRINTSPC(12)CHR$(1);CHR$(22+64
);CHR$(1);CHR$(24+64);CHR$(1);CHR$(
19+64);"        ;    "CHR$(1);CHR
$(22+64)
```

```
1240 PRINTSPC(12)CHR$(1);CHR$(20+64
);CHR$(1);CHR$(21+64);CHR$(1);CHR$(
21+64);CHR$(1);CHR$(23+64);
1250 PRINTCHR$(1);CHR$(23+64);CHR$(
1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$(23+64);
1260 PRINTCHR$(1);CHR$(23+64);CHR$(
1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$(23+64);
1270 PRINTCHR$(1);CHR$(23+64);CHR$(
1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$(23+64);
1280 PRINT"L"CHR$(1);CHR$(23+64);CH
R$(1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$(23+6
4);CHR$(1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$
(19+64)
1290 PRINTSPC(12)CHR$(1);CHR$(22+64
);CHR$(1);CHR$(22+64);CHR$(1);CHR$(
21+64);CHR$(1);CHR$(25+64);"
 K      ";CHR$(1);CHR$(22+64)
1300 PRINTSPC(12)CHR$(1);CHR$(20+64
);CHR$(1);CHR$(21+64);CHR$(1);CHR$(
21+64);CHR$(1);CHR$(21+64);CHR$(1);
CHR$(23+64);
1310 PRINTCHR$(1);CHR$(23+64);CHR$(
1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$(23+64);
1320 PRINTCHR$(1);CHR$(23+64);CHR$(
1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$(23+64);
1330 PRINT"J"CHR$(1);CHR$(23+64);CH
R$(1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$(23+6
4);
1340 PRINTCHR$(1);CHR$(23+64);CHR$(
1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$(23+64);
CHR$(1);CHR$(19+64)
1350 PRINTSPC(12)CHR$(1);CHR$(22+64
);CHR$(1);CHR$(22+64);CHR$(1);CHR$(
22+64);CHR$(1);CHR$(22+64);"      H
      "CHR$(1);CHR$(22+64)
1360 PRINTSPC(12)CHR$(1);CHR$(20+64
);CHR$(1);CHR$(21+64);CHR$(1);CHR$(
21+64);CHR$(1);CHR$(21+64);CHR$(1);
CHR$(23+64);
1370 PRINTCHR$(1);CHR$(23+64);CHR$(
1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$(23+64);
CHR$(1);CHR$(23+64);
1380 PRINT"G"CHR$(1);CHR$(23+64);CH
R$(1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$(23+6
4);CHR$(1);CHR$(23+64);
1390 PRINTCHR$(1);CHR$(23+64);CHR$(
1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$(23+64);
CHR$(1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$(19
+64)
1400 PRINTSPC(12)CHR$(1);CHR$(22+64
);CHR$(1);CHR$(26+64);CHR$(1);CHR$(
21+64);CHR$(1);CHR$(27+64);"     F
      "CHR$(1);CHR$(22+64)
1410 PRINTSPC(12)CHR$(1);CHR$(26+64
);CHR$(1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$(
21+64);CHR$(1);CHR$(23+64);
1420 PRINTCHR$(1);CHR$(23+64);CHR$(
1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$(23+64);
1430 PRINT"D"CHR$(1);CHR$(23+64);CH
R$(1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$(23+6
4);
1440 PRINTCHR$(1);CHR$(23+64);CHR$(
1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$(23+64);
1450 PRINTCHR$(1);CHR$(23+64);CHR$(
1);CHR$(23+64);CHR$(1);CHR$(23+64);
1460 PRINTCHR$(1);CHR$(23+64);CHR$(
1);CHR$(27+64)
1470 PRINTSPC(12)" "CHR$(212);CHR$(
1);CHR$(22+64);"   S
1480 PRINTSPC(12)" "CHR$(1);CHR$(26
+64);CHR$(1);CHR$(27+64);" "CHR$(1)
;CHR$(23+64);"A"CHR$(1);CHR$(23+64)
;
1490 '
1500 'BILLEDTEXT
1510 '
1520 LOCATE0,2
1530 PRINT" TAKT:"B$
1540 PRINT"  "
1550 PRINT" TONLÆNGDE:"D$
1560 PRINT"  "
1570 PRINT" BØLGE-"
1580 PRINT" FORM:"F$
1590 PRINT"  "
1600 PRINT" MODULA-
1610 PRINT" TION:"H$
1620 PRINT"          "
1630 PRINT" VOLUMEN"
1640 PRINT" FOR REG:"U$
1650 PRINT"        "
1660 PRINT" OKTAV:"
1670 PRINT"        "
1680 PRINT" REGISTER:"
1690 PRINT"  "
1700 PRINT" F1-F5=
1710 PRINT" INPUT."
1720 PRINT"        "
1730 PRINT" 0=END"
1740 '
1750 FORI=1TO100
1760 LOCATE12,22
1770 PRINT"         ";
1780 LOCATE12,22
1790 PRINT"SPILLE";
1800 NEXTI
1810 '
1820 'TONEGENERATOR
1830 '
1840 M1$=S$+M$+T$+L$+"O8C"
1850 M2$=V$+M$+T$+L$+"O7C"
1860 M3$=V$+M$+T$+L$+"O6C"
```

**** MSX ORGEL ****

```
1870 PLAY"XM1$;","XM2$;","XM3$;"
1880 '
1890 IFR=7GOTO1960
1900 IFR=8GOTO2050
1910 IFR=9GOTO2140
1920 '
1930 'VARIABLER FOR OKTAVER U/REGIS
TER
1940 'REGISTER 7
1950 '
1960 IFA=1THENO$="O2":OP$="O3":GOTO
2250
1970 IFA=2THENO$="O3":OP$="O4":GOTO
2250
1980 IFA=3THENO$="O4":OP$="O5":GOTO
2250
1990 IFA=4THENO$="O5":OP$="O6":GOTO
2250
2000 IFA=5THENO$="O6":OP$="O7":GOTO
2250
2010 IFA=6THENO$="O7":OP$="O8":GOTO
2250
2020 '
2030 'REGISTER 8
2040 '
2050 IFA=1THENO$="O2":PO$="O1":OP$=
"O3":GOTO2640
2060 IFA=2THENO$="O3":PO$="O2":OP$=
"O4":GOTO2640
2070 IFA=3THENO$="O4":PO$="O3":OP$=
"O5":GOTO2640
2080 IFA=4THENO$="O5":PO$="O4":OP$=
"O6":GOTO2640
2090 IFA=5THENO$="O6":PO$="O5":OP$=
"O7":GOTO2640
2100 IFA=6THENO$="O7":PO$="O6":OP$=
"O8":GOTO2640
2110 '
2120 'REGISTER 9
2130 '
2140 IFA=1THENO$="O2":PO$="O1":OP$=
"O3":P$="O4":GOTO3030
2150 IFA=2THENO$="O3":PO$="O2":OP$=
"O4":P$="O5":GOTO3030
2160 IFA=3THENO$="O4":PO$="O3":OP$=
"O5":P$="O6":GOTO3030
2170 IFA=4THENO$="O5":PO$="O4":OP$=
"O6":P$="O7":GOTO3030
2180 IFA=5THENO$="O6":PO$="O5":OP$=
"O7":P$="O8":GOTO3030
2190 IFA=6THENO$="O7":PO$="O6":OP$=
"O8":P$="O8":GOTO3030
2200 '
2210 '
2220 '
2230 'REGISTER 7,OKTAV 1-6
2240 '
2250 LOCATE8,15
2260 PRINTA
2270 R$="7"
2280 LOCATE10,17
2290 PRINTR$
2300 A$=INKEY$
2310 B=VAL(A$)
2320 IFB=>1ANDB=<6THENA=B:GOTO1890
2330 IFB=8ORB=9THENR=B:GOTO1890
2340 IFA$="="THEN410
2350 IFA$="-"THEN520
2360 IFA$="+"THEN630
2370 IFA$="*"THEN830
2380 IFA$="^"THEN940
2390 IFA$="0"THEN3400
2400 IFA$="A"THENPLAYO$+"C"
2410 IFA$="S"THENPLAYO$+"D"
2420 IFA$="D"THENPLAYO$+"E"
2430 IFA$="F"THENPLAYO$+"F"
2440 IFA$="G"THENPLAYO$+"G"
2450 IFA$="H"THENPLAYO$+"A"
2460 IFA$="J"THENPLAYO$+"B"
2470 IFA$="K"THENPLAYOP$+"C"
2480 IFA$="L"THENPLAYOP$+"D"
2490 IFA$=";"THENPLAYOP$+"E"
2500 IFA$="'"THENPLAYOP$+"F"
2510 IFA$="`"THENPLAYOP$+"G"
2520 IFA$="W"THENPLAYO$+"C+"
2530 IFA$="E"THENPLAYO$+"D+"
2540 IFA$="T"THENPLAYO$+"F+"
2550 IFA$="Y"THENPLAYO$+"G+"
2560 IFA$="U"THENPLAYO$+"A+"
2570 IFA$="O"THENPLAYOP$+"C+"
2580 IFA$="P"THENPLAYOP$+"D+"
2590 IFA$="A"THENPLAYOP$+"F+"
2600 GOTO2300
2610 '
2620 'REGISTER 8,OKTAV 1-6
2630 '
2640 LOCATE8,15
2650 PRINTA
2660 R$="8"
2670 LOCATE10,17
2680 PRINTR$
2690 A$=INKEY$
2700 B=VAL(A$)
2710 IFB=>1ANDB=<6THENA=B:GOTO2050
2720 IFB=7ORB=9THENR=B:GOTO1890
2730 IFA$="="THEN410
2740 IFA$="-"THEN520
2750 IFA$="+"THEN630
2760 IFA$="*"THEN830
2770 IFA$="^"THEN940
2780 IFA$="0"THEN3400
```

**** MSX ORGEL ****

```
2790 IFA$="A"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
:PLAY"C","C"
2800 IFA$="S"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
:PLAY"D","D"
2810 IFA$="D"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
:PLAY"E","E"
2820 IFA$="F"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
:PLAY"F","F"
2830 IFA$="G"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
:PLAY"G","G"
2840 IFA$="H"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
:PLAY"A","A"
2850 IFA$="J"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
:PLAY"B","B"
2860 IFA$="K"THENPLAY"XOP$;","XO$;"
:PLAY"C","C"
2870 IFA$="L"THENPLAY"XOP$;","XO$;"
:PLAY"D","D"
2880 IFA$=";"THENPLAY"XOP$;","XO$;"
:PLAY"E","E"
2890 IFA$="'"THENPLAY"XOP$;","XO$;"
:PLAY"F","F"
2900 IFA$="`"THENPLAY"XOP$;","XO$;"
:PLAY"G","G"
2910 IFA$="W"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
:PLAY"C+","C+"
2920 IFA$="E"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
:PLAY"D+","D+"
2930 IFA$="T"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
:PLAY"F+","F+"
2940 IFA$="Y"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
:PLAY"G+","G+"
2950 IFA$="U"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
:PLAY"A+","A+"
2960 IFA$="O"THENPLAY"XOP$;","XO$;"
:PLAY"C+","C+"
2970 IFA$="P"THENPLAY"XOP$;","XO$;"
:PLAY"D+","D+"
2980 IFA$="A"THENPLAY"XOP$;","XO$;"
:PLAY"F+","F+"
2990 GOTO2690
3000 '
3010 'REGISTER 9,OKTAV 1-6
3020 '
3030 LOCATE8,15
3040 PRINTA
3050 R$="9"
3060 LOCATE10,17
3070 PRINTR$
3080 A$=INKEY$
3090 B=VAL(A$)
3100 IFB=>1ANDB=<6THENA=B:GOTO2140
3110 IFB=7ORB=8THENR=B:GOTO1890
3120 IFA$="="THEN410
3130 IFA$="-"THEN520
3140 IFA$="+"THEN630
3150 IFA$="*"THEN830
3160 IFA$="^"THEN940
3170 IFA$="0"THEN3400
3180 IFA$="A"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
,"XOP$;":PLAY"C","C","C"
3190 IFA$="S"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
,"XOP$;":PLAY"D","D","D"
3200 IFA$="D"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
,"XOP$;":PLAY"E","E","E"
3210 IFA$="F"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
,"XOP$;":PLAY"F","F","F"
3220 IFA$="G"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
,"XOP$;":PLAY"G","G","G"
3230 IFA$="H"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
,"XOP$;":PLAY"A","A","A"
3240 IFA$="J"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
,"XOP$;":PLAY"B","B","B"
3250 IFA$="K"THENPLAY"XOP$;","XO$;"
,"XP$;":PLAY"C","C","C"
3260 IFA$="L"THENPLAY"XOP$;","XO$;"
,"XP$;":PLAY"D","D","D"
3270 IFA$=";"THENPLAY"XOP$;","XO$;"
,"XP$;":PLAY"E","E","E"
3280 IFA$="'"THENPLAY"XOP$;","XO$;"
,"XP$;":PLAY"F","F","F"
3290 IFA$="`"THENPLAY"XOP$;","XO$;"
,"XP$;":PLAY"G","G","G"
3300 IFA$="W"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
,"XOP$;":PLAY"C+","C+","C+"
3310 IFA$="E"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
,"XOP$;":PLAY"D+","D+","D+"
3320 IFA$="T"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
,"XOP$;":PLAY"F+","F+","F+"
3330 IFA$="Y"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
,"XOP$;":PLAY"G+","G+","G+"
3340 IFA$="U"THENPLAY"XO$;","XPO$;"
,"XOP$;":PLAY"A+","A+","A+"
3350 IFA$="O"THENPLAY"XOP$;","XO$;"
,"XP$;":PLAY"C+","C+","C+"
3360 IFA$="P"THENPLAY"XOP$;","XO$;"
,"XP$;":PLAY"D+","D+","D+"
3370 IFA$="A"THENPLAY"XOP$;","XO$;"
,"XP$;":PLAY"F+","F+","F+"
3380 GOTO3080
3390 '
3400 'PROGRAM SLUT
3400 'PROGRAM SLUT
3410 '
3420 SCREEN0:WIDTH40
3430 PRINT"PROGRAMMET HAR"(28815-FR
E(0))/1000"K"
3440 'FUNKTIONSTASTER SOM OPSTART
3450 DEFUSR=&H3E:X%=USR(1):KEYON
```

OBS linie 290 skal være
FORI=0TO3000:NEXT

****** F-TASTER * BREV FRA SVERIG ******

F TASTER

Hej venner i MSX-klubben.

Her er lidt trylleri med F-tasterne på en SV-328 !?.
Man klager tit over der kun er 15 karektere i en F-tast.
Det er dog muligt med ovenstående program, man går af bagvejen og poker sine meddelelser ind og HUSK altid den sidste värdi skal väre 0.De 500 der står tilsidst er kun til at stoppe pok'ningen.

U L E M P E N ! !

Det er klart at man får ikke noget gratis heller ikke af sin SV 328, når man poker så meget ind i en F-tast bruger man to eller flere F-taster, dette program bruger således F-1 & F-2 så man skal ikke fråse for meget.
Når man så har lavet en hel del om på sine F-taster aner man ikke hvordan man skal lave F-8 til cload" igen men her er en nem lille rutine der kalder i ROMmen : DEFUSR=&H59:A=USR(0) og straks er F- tasterne som da der bliv tåndt for maskinen.

Venlig SVI-Hilsen
Lars B. Olsen.

PS. Hvis der er nogen der vil sälge en bog om MC-kode programmering på SV-328, så er jeg intereseret.

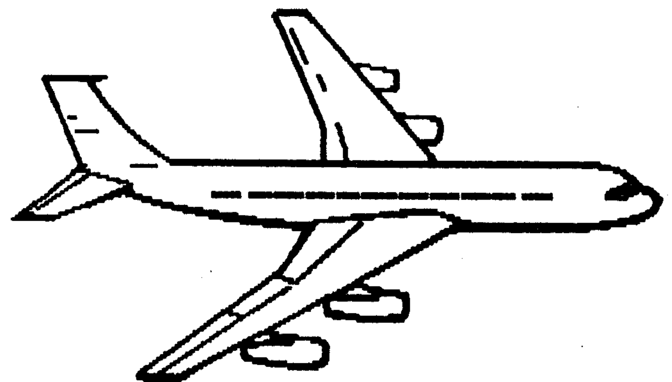
PROGRAMLISTE

```
1 REM F-TASTE PROGRAM
2 REM af Lars B. Olsen
3 A=64030 :'start addresse for F-1
4 READ Q
5 IF Q= 500 THEN GOTO 10
6 POKE A,Q
7 A=A+1
8 GOTO 4
9      DATA      32,32,32,77,32,32,83,32
,32,88,32,32,66,114,117,103,101
114,32,107,108,117,98,98,101,110
,32,7,7,7,7,0,500
10    SCREEN    0,0:LOCATE    10,10:PRINT
"FULDENDT F-TAST KODNING"
```

****

For en god ordens skyld laver vi en liste over F-tasterne her:

F-1	64030	-	64045
F-2	64046	-	64061
F-3	64062	-	64077
F-4	64078	-	64093
F-5	64094	-	64109
F-6	64110	-	64125
F-7	64126	-	64141
F-8	64142	-	64157
F-9	64158	-	64173
F-10	64174	-	64189



BREV FRA SVERIG

Jeg har lige modtaget et brev fra Sverige, det er fra et af vore medlemmer Petter Tillikainen og han har på alm kladdepapir sendt mig 4 musikstykker som han selv har lavet Jeg iler derfor med at bringe dem videre til jer alle, Petter skriver at jeg gerne må forbedre dem men det vil jeg overlade til jer kære medlemmer, så hvis nogen synes de kan forbedre Petter's musik så bare gå igang og send blot resultatet til Johnny B Musik Lindevanget 237 8600 Silkeborg.

Nu sendte Petter jo sit materiale som skriftlig materiale så jeg selv måtte taste det ind hvis han havde tænkt sig om havde han sendt det på et bånd som Data og så havde han jo naturligvis som så mange andre fået båndet retur med en opmuntring.
I form af nogle gode prg. Det må han jo huske til næste gang.
Hermed Petters 4 musikstykker.

****** BREV FRA SVERIG * SVI-328 TIPS ******

```
10 'music Monsters presents
20 'LA BAMBA
30 PLAY"T150M45051304"
40 PLAY"F8F8F8FFECR3R8F8F8F8FFE8CC8
CCD803B04D8F8ED8E8C5"
50 PLAY"R3R4F8F8F8FF8E8CC8CCD803B04
D8F8ED8ECR3R4R8F8F8FF8E8CC8CCD0304D
FEEC"
60 PLAY"03AG804F8F8F8FFECR3R8F8F8F8
FFE8CC8CCD03B04DFEEC03AGR4R304C303A
388G5R3"
70 PLAY"V1104E3CD803B5R3"
80 PLAY"V504E3CD803B5R3
90 PLAY"V104E3CD803B5R3
```

```
10 'STREETS OF LONDON
20 'by MUSIC MONSTERS
30 PLAY"T120M45051304"
40 PLAY"8BB805DD304B8A8G3G3BB2"
50 PLAY"EEEGGG3G8G8A3A3B1"
60 PLAY"BB805DDD304GFGBB805C04B6"
70 PLAY"R4EE8G5GG3G8G803E8F8G1G4"
80 PLAY"05C3CC04BB205D03C204B1R4AAA
BA5"
90 PLAY"E8E8G8F5D1D1BBBB405D5D0804B
8A"
100 PLAY"GF8G3ABB505C048FR4EEGGG3G"
110 PLAY"D08E5FG3B805C8D8D80304BAG3
F8G5AG3"
```

```
10 'BLOWING IN THE WIND
20 'by BOB DYLAN  MSX VERSION BY CO
MPETTER 16-8-88
30 PLAY"T130M45051303
40 PLAY"G2GGA2AAG2EDC3EG3GA2GF"
50 PLAY"G1G3EFG3GGA3AAG2EDC2EG2E"
60 PLAY"F3FED1D3EFG3GGA3AAG8G5ED"
70 PLAY"C2EG3GGA3GFG1G2EF3FED2D"
80 PLAY"E8E5EDC2EF3FED8D5C02B03C1C1
"
90 'SLUT
```

```
10 'EL CONDOR PASA
20 'ID RATHER BE AN MSX THAN AN COM
MODORE
30 PLAY"T150513M45005
40 PLAY"04A05DCDEFEFGA1A306DC05A1AR
406DC05A1AAGFD1D3F3D1DR4R4A05DCDEFE
FGA1A30GDC06DC05A1AR806D8C8DC05A1AA
GFD1D3F303DR3A"
50 PLAY"06D2C05C805C8D1D3FDC1CCDC05
A1A2A"
60 PLAY"06D2C05C805C8D1DDFDC1CCDC05
A1AAGFD1D3R4"
```

SVI 328 TIPS

Endnu en spalte med SVI-328 tips fra Magnus Pihl.

```
 SVI Logo :   Defusr=&H4782:X=Usr(0)
-----------   Obs! Gløm ej Screen 0
              efteråt.(Ej Varmstart)

-----o---o---o---o---o---o---o-----

Error Ord: For X=&H05D7 To &H084b:?
---------- Chr$(Peek(X));:Next X

-----o---o---o---o---o---o---o-----

Caps Lock: &HFE38 ;      32=Store
----------                0=Små

     Out &H8C,&HFF ;    Tænder LED
     Out &H8C,&HDF ;    Slæcker LED

     Defusr=&H3FEB:X=Usr(0)
     = Inversera Caps Lock

-----o---o---o---o---o---o---o-----

Kasettstation:
--------------
INP(&H98)          127 = Motor ær Av
                    63 = Motor ær På
                    63 = Svag Ton
                   191 = Stærk Ton
Out &H97,8             = Motor On
Out &H97,9             = Motor Off

-----o---o---o---o---o---o---o-----

Joystick: &HFA08 ; &H20= Strig(1)
                   &H10= Strig(2)

-----o---o---o---o---o---o---o-----

Skrivare:
---------
INP(&H12)AND(01)      1=Ej påslagen
                      2=Påslagen

-----o---o---o---o---o---o---o-----
```

Computer Software Service

Magnus Pihl
Triangelvægen 19
S-175 46 Jærfælla
Sverige

Telefon:0758-35521

MSX BIB

Allerførst vil jeg undskylde at jeg komplet glemte at gøre opmærksom på min eksistens i sidste nummer, men som det er sket før sov jeg over mig efter sommerferien.

Hvad angår BIB kan jeg melde om to nyheder, begge kreeret af Jørgen Vitus Nielsen fra Rødovre som efterhånden kan ligge navn til en god portion af BIB's programmer (der er noget alle i andre passive hoveder kan tage ved lære af). Det første er det ældgamle kinesiske pindespil **"Nim"**, hvor det gælder om ikke at tage den sidste pind. Man kan spille to personer eller mod computeren. Det andet er et eventyrspil kaldet **"Milas"**. Handlingen udspiller sig på et slot hvor man skal finde grev Milas's skat. Spillet er i båndversion med ren tekst, men i diskversion er en havelabyrint med held blevet omdannet til 3D-grafik. Programmet er rimelig underholdende og kan varmt anbefales.

Derudover har jeg som omtalt andet sted i bladet en kasse med original versioner af spillet "Knight Tyme" på bånd liggende som igennem BIB sælges for kr. 35,- inkl. forsendelse, hvis det købes alene og kr. 25,- hvis det købes sammen med andre programmer i BIB.

Ønsker du at komme i besiddelse af nogle af de ovenfor eller dem i nedenstående liste nævnte programmer fra MSX-BIB er fremgangsmåden som altid:

Du sætter dig ned og finder ud af hvilke programmer du vil købe. Derefter slipper du joystikket for en stund, går hen på posthuset, fatter et giroindbetalingskort, og skriver programnavnene på bagsiden.

Priser:
15 min. bånd - 25 dkr. stk.
5.25" disk - 25 dkr. stk.
3.5" disk - 35 dkr. stk.
programmer - 10 dkr. stk.

Forsendelses omkostninger er inkluderet i disse priser.

Et bånd kan rumme 8 programmer. En disk kan rumme hele biblioteket.

Eks: 8 programmer på 3.5" disk koster 8 * 10 + 35 = 115 dkr.

Programmerne bestilles hos:

Kim Andersen
Fundervej 32
2610 Rødovre
gironr. 7 50 87 00

Jeres egne programmer sendes til samme adresse. (der venter stadig en belønning i form af bånd eller disketter efter eget ønske).

Kim

Øvrigt indhold i MSX-BIB:

- **"Tank"**, 2-mandsspil hvor man skal kanonføde hinanden.
- **"Wall"**, 2-mandsspil lignende bordtennis.
- **"Seafight"**, Skyd jetjagere, der angriber ens skib.
- **"Fødag"**, sig tillykke til din mor med et lille grafik/lyd show.
- **"Kalender"**, Udregner kalender for ønsket år eller ugedag for dato.
- **"Colortrim"**, definer nye farver mellem 512 mulige. Kun til SVI-738.
- **"Bronski"**, spiller Bronski Beat's 'Smalltown boy'.
- **"Musik"**, en lang række kendte melodier, bl.a. 'Cavatina'.
- **"R2D2"**, tegner det lille kære metalvæsen.
- **"Lamborghini"**, har du ikke råd til at købe en, så se en. Flot!
- **"Lineshow"**, meget flot demonstrationsprogram med bevægende linier.
- **"Kegle"**, vælt den enlige bevægende kegle med din bowlingkugle.
- **"Figflyt"**, kan flytte og dreje figurer du tegner ved at angive hjørnekoordinater. Regner nye ud.
- **"Sprite"**, tegn din sprite og du får hvad der skal stå i datalinierne. Meget enkelt.
- **"Regression"**, smart program der ud fra indtastede data (koordinater) tegner en tilpasset kurve.
- **"Tegne"**, lille tegneprogram med de gængse kommandoer. Flot grafik.
- **"Snake Valley"**, æd modstanderens hale inden han æder din. For 1 eller 2 spillere. Rigtig sjovt!
- **"Biorytmer"**, afgør hvordan din fysiske, psykiske & intellektuelle tilstand er d.d.

**** MSX BIB * SMÅ TING FRA JOHNNY ****

- **"Chopper"**, helikoptorspil med 12 baner, incl. designerprogram til at lave mange flere.
- **"Ormrun"**, Charlottenlund Travbane med orme, flot grafik & lyd.
- **"Demo"**, oplev hvilke grafiske muligheder din MSX indeholder.
- **"Amorti"**, regner rente, afdrag og restgæld på din afbetaling ud.
- **"Tips"**, indtast dine tips (også sys.) og prog. viser antal rigtige.
- **"The Maze"**, lav en labyrint og få en anden til at slippe igennem.
- **"Life"**, tegn et mønster af celler, og du ser dem udvikle sig.
- **"Sound Maker"**, lav den rigtige lyd til dit sdpil på denne flotte mikserpult.
- **"Halv Tolv"**, lige som i Monte Carlo, på med pokerfjæset.
- **"Danmark"**, lær de danske byers beliggenhed, flot grafik.
- **"Oil"**, bliv olie-sheik på no time, sjovt to-mands-spil.
- **"Puzzle"**, sjovt puslespil på 16 brikker med bevægelige billeder.
- **"Skyd Nu"**, skeetskydning som du kender det fra Ol, hurtig grafik.
- **"Pengo"**, det iskolde gys, klassikeren fra spillehallerne.
- **"Søjle"**, behandler tal og stiller dem op som kurver el. søjler.
- **"Eliza"**, Psykologen hjælper dig med kærestesorgerne, på engelsk.
- **"Graf"**, tegner en graf for den indtastede funktion, brugervenligt.
- **"Kartotek"**, hold styr på dine cassette bånd og programmer.
- **"Moon Mission"**, superlækkert grafik lander program, 5 baner.
- **"Frogrun"**, få frøen sikkert over vejen og floden.
- **"Dump"**, screendump prog. til din Epsonkompatible printer. 4 forstørrelser. 4 gråtoner.
- **"Dbase"**, hurtig dbase hvor du kan sætte alt i system, indbygget udprintningsfacilitet.
- **"Screen Store"**, kan gemme to skærmbilleder og lynhurtig få dem frem igen. Kun til 64 k maskiner.
- **"Ram Disc"**, arbejd med to programmer på samme tid. Kun til 64 k maskiner.

SMÅ TING FRA JOHNNY



```
1 'PROGRAMNAVN.: MINI DISASSEMBLER
2 'MASKIN TYPE.: MSX
3 'FORMAL......: KIGGE I RAM
4 'PROGRAMMØR..: JOHNNY B MUSIK
5 'SVÆRHEDSGRAD: BEGYNDERE
6 '
10 INPUTN:N%=VAL("&H"+HEX$(N))
20 FORI%=0TO10:'10 kan forhøjes op
ned giver antal linier
30 PRINTUSING"#####-"+HEX$(N%);N%-(
N%<0)*65536!;
40 FORJ%=0TO7:'7 kan forhøjes op ne
d giver antal tal i linie
45 H$=HEX$(PEEK(N%)):'kan ændres ti
l CHR$ istedet
50 PRINTTAB(15+3*J%-LEN(H$));H$;
60 N%=N%+1:NEXT:PRINT:NEXT:N=CSNG(N
%):GOTO10
```

```
10 'PROGRAMNAVN: NY BASIC BUND
20 'MASKIN TYPE: MSX
30 'FORMAL.....: FLYTTE BASIC BUND
40 'PROGRAMMØR.: JOHNNY B MUSIK
50 '(C)........: SYNTAXEN 1988
60 '
70 'OBS........: HEJ H.G.
71 '
72 'BASIC BUND ADR. MA VÆRE MELLEM
73 '&H8000 OG &HE000
80 '
90 A%=&HC000:'<-NY BASIC BUND
100 POKE A%,0
110 A%=A%+1
120 POKE &HF676,PEEK(VARPTR(A%))
130 POKE &HF677,PEEK(VARPTR(A%)+1)
140 PRINT"NY BASIC BUND = &H"A%
```



**** FARVER I CP/M, MS-MSX DOS ****

Farver i CP/M, MSX DOS og MS DOS

For alle computere med disk.

Er du blevet træt af farverne på din skærm når du arbejder i DOS? Så læs videre, her kan du lære hvordan du kan ændre dem.

På system disketterne til X'press (738) har Spectravideo lagt et COLOR program, så det er muligt at skifte skærmens farve i både MSX DOS og CP/M. Når programmet køres skal man taste en bogstavs kombination for de farver man ønsker. Dette kan blive temmelig irriterende når det altid er de samme farver man vil skifte til. Jeg har derfor for flere måneder siden begyndt at skrive et snedigt farve program til MSX DOS og CP/M, hvor det både skulle være muligt at få skiftet farverne automatisk (udfra tal/bogstavs koder på kommando linjen) og manuelt ved indtastning. Jeg gik lystigt i gang med at skrive maskinkode programmet, uden præcist at have defineret programmets muligheder og hvordan farve koderne skulle angives af brugeren. Programmet er derfor endt som en rodet 5K tekstfil, som må skrives helt om...
Hvad kan man så lære af det? Brug tid til papir arbejde, så programmets muligheder og hoved-opbygning bliver ordenligt klarlagt.

I stedet har jeg nu fået lavet et lille fikst farve program hvor farverne altid vil blive ændret til nogle fast valgte farver. Hvilke farver det skal være kan du bestemme ved oprettelsen af programmet.
Der er tre udgaver af farve programmet en til SVI328, MSX/MSX2 og PC. Bemærk dog at farve programmet udnyttelse er temmelig begrænset på SVI328, fordi det kun kan benyttes på 40 tegns skærmen, 80 tegns kortet er jo monochromt (sort/hvidt), ligeledes for SVI728 hvis 80 tegns kort også er monochromt.
Nedenfor er vist tre Basic programmer, et til hver maskintype, som laver en andet program, som kan bruges i henholdvis CP/M, MSX DOS og MS DOS. Basic programmet er ikke det program du kører i DOSen.

I MSX versionen kan du angive fire farver (farvenr.: 0 - 15), det er nemlig muligt at angive normal tekst farve (for- og baggrund) samt farvenr. for inverteret tekst. Invers farve kan kun udnyttes på MSX2 videos 80 tegn skærm og kun hvis inverteret tekst er blevet initialiseret. WIDTH80 som følger med X'press 738 gør feks. dette. Men under alle omstændigheder er muligt at ændre normal tekst farve. Er der en af farverne du ikke ønsker ændret tryk da blot Enter uden at angive nogen farve.
Efter farvevalg kan du vælge om farvene skal skrives direkte til video chippen eller der skal bruges rom-rutine. Normalt bør du vælge 0 her, det er den ordentlige måde. Fungerer dette ikke, vælg om igen og brug så 1 muligheden. 1 skal ihvertilfælde benyttes hvis programmet kopieres over til brug under CP/M.
Når Basic programmet melder Ok, er filen COLOR.COM oprettet. Gå nu ind i MSX DOS ved at skrive _SYSTEM eller resette computeren og prøv at skrive COLOR når MSX DOS melder klar.

SVI328 versionen er problematisk. Du kan ikke blot bruge den alm. Basic til at køre programmet og få oprettet dit COLOR.COM program, jeg kender nemlig ingen mulighed for kopiering mellem Basic- og CP/M-disketter på SVI328. Problemet er det samme som omtalt i artiklen om funktions taster i blad nr. 3 '88.
Du er derfor nødt til at have en CP/M Basic, som startes fra CP/M, feks. Microsoft Basic 2.

**** FARVER I CP/M, MS-MSX DOS ****

Når Basic programmet køres angiver du blot for- og baggrundsfarve som vil blive lagt fast ind i COLOR.COM programmet.
I stedet for en CP/M Basic er det faktisk også muligt at benytte DDT debugeren, som følger med CP/M system disketten. Her skal du så kun indtaste selve maskinkode dataerne, og udskifte de to gange FF, som står som byte 2 og 3, med for- og baggrundsfarve.

PC versionen laver ikke en COM fil, men derimod en tekstfil som sammen med ANSI.SYS kan skifte farverne. Systemfilen ANSI.SYS blev forklaret i blad nr. 3 fra i år, så start med at læse der hvis du ikke ved hvad ANSI.SYS kan bruges til.
En af ANSI.SYS muligheder er som sagt at skifte skærm farverne, og dette gøres ved i en tekstfil at skrive kode rækkefølgen ESC (ascii 27), venstre-kantet parantes (ascii 91), et eller flere talværdier med semikolon (;) imellem samt til sidst et lille m. Talværdierne skrives ciffer for ciffer, altså værdien 37 skrives som et 3-tal og et 7-tal.

De forskellige talværdiers betydning kan du se i følgende tabel:

0	Alle attributter fjernes; nulstil til normal farve - start med dette
1	Bold; lysere - kun tekstfarve
4	Understreget tekst; kun for monochromt kort, altså ikke CGA
5	Blink
7	Ivers farvet tekst
8	Gennemsigtig tekst; ikke særligt brugbart

For-	bag-	grundsfarver:
30	40	Sort
31	41	Rød
32	42	Grøn
33	43	Gul
34	44	Blå
35	45	Magenta (lilla)
36	46	Cyan (lys blå)
37	47	hvid

For at gøre det let at lave tekstfilen som skal defienere farverne, har jeg lavet et Basic program som opretter en tekstfil med navnet COLOR.DEF.
I Basic programmets DATA-linjer kan du let angive talværdierne for de farver og special effekter du ønsker.
I programmet er også benyttet et par ekstra af ANSI.SYS muligheder, nemlig til slut at slette skærmen, så den nye farve vil komme på hele skærmen. Dette kræver som du kan se i Basic programmet en kode 27 og kode 91 samt et 2-tal og et stort J.
Som start er en sekvens som skifter skærmen til 80*25 farve, den er egentlig ikke nødvendig da din computer sandsynligvis fra start er i denne skærmtype. Fjern den hvis du finder den unødvendig.
Egentlig er disse ESC-sekvenser jo ikke særlig lette at huske men du kan finde dem i din MS DOS manual under afsnittet om ANSI.SYS.
Når Basic melder Ok efter Basic programmet er blevet kørt, vil tekstfilen med navnet COLOR.DEF ligge på disketten. Gå ud i DOS ved at skrive SYSTEM, og skriv TYPE COLOR.DEF når DOS melder klar.
Bliver farverne ikke skiftet og er skærmen ikke blevet slettet, er ANSI.SYS sandsynligvis ikke blevet indlæst ved start af computeren.
Check at ANSI.SYS og dens "moder-fil" CONFIG.SYS er på din startop diskette og at de ligger i hoved (root-) directory, de bliver nemlig ikke fundet hvis de ligger i et sub-directory. Det hjælper ikke noget at du har lavet en PATH- (sti-) henvisning til det directory hvor de ligger fordi opstart (boot) systemet kigger efter dem længe før den når til at læse en mulig PATH-kommando.
CONFIG.SYS skal indeholde en linje hvor der står DEVICE=ANSI.SYS, check dette ved at skrive TYPE CONFIG.SYS. kulle du få problemer så prøv endnu en gang at læse i blad nr. 3 fra i år.

**** FARVER I CP/M, MS-MSX DOS ****

```
100 ' Color - MSX
110 '  med fast installerede farver.
120 '  Laver programmet COLOR.COM som
130 '  kan definere farverne i MSX-
140 '  DOS og CP/M (MSX).
150 '
160 DIM X(5)
170 CLS
180 X(1)=&HFF:INPUT"Forgrundsfarve";X(1
)
190 X(2)=&HFF:INPUT"Baggrundsfarve";X(2
)
200 X(3)=&HFF:INPUT"Invers forgrundsfar
ve";X(3)
210 X(4)=&HFF:INPUT"Invers forgrundsfar
ve";X(4)
220 X(5)=&H0:INPUT"0: Rom-rutine, 1: po
rt";X(5)
230 OPEN "COLOR.COM" FOR OUTPUT AS 1
240 FOR I=0 TO &H56
250 READ X$
260 X=VAL("&h"+X$)
270 IF I>=2 AND I<=6 THEN X=X(I-1)
280 PRINT#1,CHR$(X);
290 NEXT I
300 PRINT:PRINT"Fini"
310 CLOSE #1:END
320 '
330 'mc data
340 DATA 18,05,FF,FF,FF,FF,00,F3
350 DATA 06,FF,21,02,01,7E,B8,28
360 DATA 03,32,E9,F3,23,7E,B8,28
370 DATA 03,32,EA,F3,23,7E,B8,28
380 DATA 11,87,87,87,87,4F,23,7E
390 DATA B8,28,07,B1,D3,99,3E,8C
400 DATA D3,99,3A,06,01,A7,28,13
410 DATA 3A,E9,F3,87,87,87,87,4F
420 DATA 3A,EA,F3,B1,D3,99,3E,87
430 DATA D3,99,C9,DB,A8,E6,F0,32
440 DATA 53,01,F7,00,62,00,C9
```

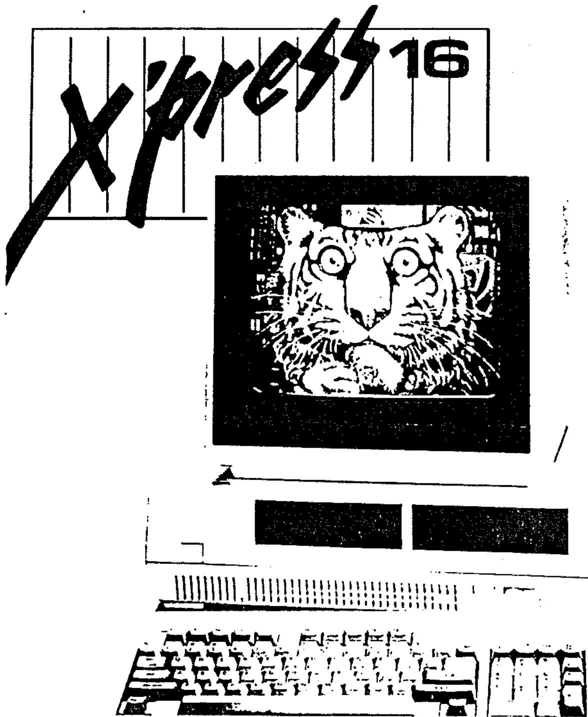
```
100 ' Color - SVI
110 '  med fast installerede farver.
120 '  Laver programmet COLOR.COM som
130 '  kan definere farverne i CP/M
140 '  40-tegns skaerm.
150 '
160 DIM X(2)
170 CLS
180 X(1)=&HFF:INPUT"Forgrundsfarve";X(1
)
190 X(2)=&HFF:INPUT"Baggrundsfarve";X(2
)
200 OPEN "O",1,"COLOR.COM"
210 FOR I=0 TO 37
220 READ X
230 IF I=2 OR I=3 THEN X=X(I-1)
240 PRINT#1,CHR$(X);
250 NEXT I
260 PRINT:PRINT"Fini"
270 CLOSE 1:END
280 '
290 'mc data
300 DATA 24,2,255,255,6,255,33,2
310 DATA 1,126,184,40,8,50,10,250
320 DATA 135,135,135,135,79,35,126,184
330 DATA 40,4,50,11,250,177,243,211
340 DATA 129,62,135,211,129,201
350 '
360 '  mc data - angivet i hex
370 '  18,02,FF,FF,06,FF,21,02
380 '  01,7E,B8,28,08,32,0A,FA
390 '  87,87,87,87,4F,23,7E,B8
400 '  28,04,32,0B,FA,B1,F3,D3
410 '  81,3E,87,D3,81,C9
```

```
100 ' Color - PC
110 '  Laver tekstfilen COLOR.DEF
120 '  som kan definere skaerm farver
130 '  ANSI.SYS skal benyttes.
140 '  For at definere farverne skriv
150 '  i MS-DOS: TYPE COLOR.DEF
160 '
170 OPEN "COLOR.DEF" FOR OUTPUT AS 1
180 PRINT#1,""
190 PRINT#1,"Definer farver"
200 READ TS$
210 IF TS$="*" THEN CLOSE 1:END
220 N$=CHR$(27)+CHR$(91)+TS$
230 PRINT#1,N$
240 GOTO 200
250 '
260 'Set Mode 80*25 color (farve skaerm
)
270 DATA "=3h"
280 'All attributes off (standard farve
)
290 DATA "0m"
300 'White, bold on (hvid ekstra lys)
310 DATA "37;1m"
320 'Blue backg. (blaa baggrund)
330 DATA "44m"
340 'Erase Display (slet skaermen)
350 DATA "2J"
360 DATA *
```



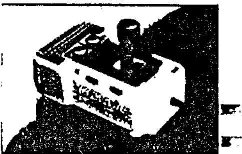
Kulørt farve-flimmer fra Kurt.

ELVA RENSAR LAGRET!



XPRESS 16
pris: 1900,-
TV ADAPTOR
pris: 150,-

IBM-KOMPATIBEL FAMILJEDATOR



BM-kompatibel joystick ingar.

SVI
SPECTRAVIDEO



X'press är datorn för företag, skola och hem. Den har inbyggd diskettstation och en mängd programvaror som ingår i priset.

För företagaren
passar X'press utmärkt. Lämpliga program att komplettera med är ord- och textbehandling, kalkylering, registerhantering samt ekonomi/administration med order-fakturering-lager-reskontra etc.
De mest kända företagsprogrammen går att använda som t ex Wordstar, dBase II, Delta, Arken, Multiplan, Supercalc etc.

Som kommunikationsdator
fungerar X'press utmärkt. Både för företag som ska kommunicera med stordatorer (t ex via VT 100 och TTY) eller mindre företag som hämtar information från olika databaser (t ex kreditupplysningar). Som komplement finns olika modem till låga priser.

Som skoldator
är X'press ett bra alternativ. Programspråken MSX-Basic, Comal, och Assembler ASMEDIT samt operativsystemen MSX-Disk-Basic, MSX-DOS och CP/M 2.2 medföljer varje dator.
För skolor som vill köpa X'press har vi ett specialpris på en klassuppsättning med 8 datorer med monitorer samt en skrivare.

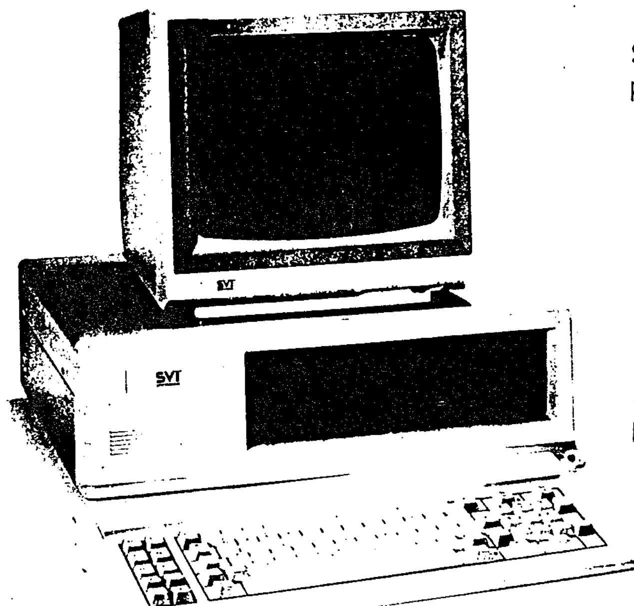
Som "hemdator"
är X'press den mest kompletta dator du kan hitta till rimligt pris. Den arbetar dessutom mycket snabbare än de flesta andra "hemdatorer". Lägg därtill att den är en MSX-dator.

MSX – ny världsstandard för mindre datorer
Ca 30-talet av de stora tillverkarna är överens om en gemensam standard. SVI Spectravideo har tillsammans med bl a Canon, Panasonic, Hitachi, Sony, Toshiba, Yamaha, JVC, Philips och andra stora tillverkare enats om ett gemensamt system för mindre datorer – MSX.
Det betyder att tillgången på program redan är mycket stor och att det tillkommer nya program praktiskt taget varje dag.

Portabel
Stödet i bakkanten på datorn fungerar som bärhandtag. Det fungerar dessutom som skydd för anslutningarna på baksidan under transport. Den smidiga axelremsväskan ingår i priset. Den rymmer dator, disketter och anslutningskablar.

RGB-MODELL
pris: 1500,-
SVI 787 3,5" EXTRA DISCDRIVE
pris: 995,-

priserna exkl. svensk moms.
Vid försäljning till Danmnark
tillkommer dansk moms!



SVI-256SF (1 FLOPPY)
pris: 3100,-

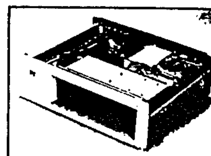
SVI-640FF (2 FLOPPY)
pris: 3700,-

SVI-640FH (1 FLOPPY, 1 HD)
pris: 6900,-

Presenting the SVI Alternatives

Superior Quality. Affordable Price.

- 8088 microprocessor, 4.77 MHz
- 640K bytes random-access memory
- 84-key, low profile, IBM® PC/XT compatible keyboard
- Slim-line 5¼" disk drive with 360K formatted capacity
- Half height Winchester hard disk drive with 20M bytes capacity
- 5 full-size expansion slots
- 4 drive cavities
- 150-Watt power supply, 110/220V input
- MS-DOS™ and GW-BASIC™ bundled



SVI
SPECTRAVIDEO

TILLBEHÖRTILL SVI-318/328

7602-3	Miniexpander SVI-602	~~95:-~~	70:-
7827-6	Modem 75/1200 med Videotexinterface programmodul ingår	~~150:-~~	300:-
7801-9	DiskinterfaceSVI-801	~~395:-~~	200:-
7601-3	Superexpander svi-601 med plats för 7 interface	~~180:-~~	425:-
7802-9	Centronicinterface	~~290:-~~	190:-
7812-4	Kablage för parallellt snit	~~90:-~~	70:-
7972-6	MÄTNING, STYRNING & REGLERTEKNIK Tekniska applikationer	~~79:-~~	60:-
79780	Basic på Spectravideo	~~49:-~~	40:-
7972-3	Teledata på Spectravideo	~~49:-~~	40:-

Skriv ner din beställning på en lapp
och skicka den till:
ELVA DATAGROSSISTEN
Box 3008
200 22 MALMÖ
SVERIGE

JAGT PA FEJL I DATA

Hvem har ikke prøvet, at indtaste et program, med en masse DATA-sætninger i, hvor programmet ikke ville virke fordi man havde lavet en lille banal indtastningsfejl.
Her er nogle små tips til at få bugt med fejelene.

I langt de fleste programmer, bliver datasætningerne læst fra en FOR-NEXT lykke, der indeholder et READ-statement.

Hvis der er tale om variabler f.eks ved læsning af tal, kan det være svært, at lokalisere en fejl i en DATA-sætning. Men der er håb, så fortvivl ikke.

Først save'r du dit program på bånd eller disk.
Derefter sletter du alle sætninger, der ikke vedrører READ - DATA sekvensen. Husk at bevare DIM-sætningerne og husk at slette SCREEN sætningen.

Lad os antage, at dit program herefter ser sådan ud:

```
10 FOR X = 1 TO 10
20 READ A(X)
30 NEXT
40 DATA 1,2,3,,5,6,7,8,9
```

Tilføj nu linierne:

```
100 FOR X = 1 TO 10
110 PRINT A(X)
120 NEXT
```

og skriv RUN.

Nu ruller DATA-sætningens indhold op over skærmen. Såfremt der er flere data end der kan stå på skærmen, kan du trykke på STOP når skærmen er fuld. Kontroller herefter omhyggeligt, at der ikke er fejl og såfremt der er flere data kan du blot skrive CONT for continue, hvorefter de næste data vises.
Hvis programmet giver fejlmeddelelse inden linie 100 så kan du få de læste data at se ved at skrive GOTO 100, hvorefter du kan se hvor langt computeren er nået før den gav fejl.

Hvis der er tale om Strengvariable kan du bruge denne fremgangsmåde:

```
10 FOR Y = 1 TO 3
20 READ A(Y)
30 NEXT
40 DATA "MSX","SVI",
50 DATA "PC"
```

Dette program vil give en fejlmeddelelse på grund af det sidste komma i linie 40.
Her opfatter computeren kommaet som en tom streng, hvilket giver fejl.

Tilføj nu følgende linier:

```
100 FOR Y = 1 TO 3
110 PRINT A$(Y)
120 IF A$(Y)="" THEN PRINT "***
NUL STRENG ***"
130 NEXT
```

Når du kører programmet vil det standse med fejlmeddelelse på grund af kommaet i linie 40.
Skriv nu GOTO 100 hvorefter du får at se hvad der er læst og at årsagen til fejlen er en NUL-streng.

Når fejlene er lokaliseret skal du omhyggeligt notere dig, hvor de ligger, og derefter LOAD'er du dit program ind igen og retter de fundne fejl. En meget almindelig fejl er, at man forveksler O og 0. Jamen er det ikke det samme??? Nej!! tallet nul og bogstavet O er to helt forskellige ting.
Altså det er ikke umuligt at taste fejlfrit, men det er sjældent, at det lykkes første gang (det har mange vist erfaret).

peter

NYE SPIL

Efter en lang pause med anmelderiet går jeg nu lige så stille i gang igen med beskedne 3 programmer. Og de spillelystne må desværre lade sig nøje med et enkelt.

Af: Kim Andersen

Navn: Turbo 5000
Firma: Robtek

Turbo 5000 er et universelt nytteprogram til MSX 1 & 2, det står i alt fald i inledningen af manualen til denne cartridge. Med programmet får man et hav af diskrutiner, herunder genoprettelse af filer slettet med 'KILL', filsortering m.m. Man får mulighed for at få cassetten til at køre med op til 4600 baud. Hardcopy af alle 9 MSX-skærme på både MSX-, IBM-, og EPSON-printere er mulig. Til sidst er der selvfølgelig en "back-up" (!) rutine, der gør det muligt at kopiere mc-programmer fra bånd til disk, fra bånd til bånd osv.

Programmet, der kaldes fra basic, er menu-styret og fungerer egentlig meget godt. Det eneste der irriterede mig var at programmet og dermed manualen er Hollandsk, men kan man lidt fransk, tysk, engelsk og serbokroatisk går det som end også.

Kvalitet:9 Grafik:8 Action:-
Lyd:- Betjening:10 Total:9

Navn: FM Musiwriter
Firma: Avic Soft

Dette program nåede jeg desværre kun lige at snuse til. Som man kan udlede af navnet er det et composer programmet til SFG modulet. Selvom jeg ikke studerede programmet i længere tid så jeg dog straks hvilke features det havde. Modsat Yamahas eget composer program havde dette store tydlige noder (men dog så også kun een linie på skærmen), 5 forskellige menuer der var meget let overskuelige, mulighed for rytme, akkorder og meget mere. Programmet havde dog også minusser. Det kunne ikke bruges sammen med Yamahas music keyboard, kun sammen med et MIDI-keyboard og man kunne ikke få sin komposition printet ud på en Epson-printer, kun på en MSX.

Kvalitet:10 Grafik:10 Action:-
Lyd:-(13) Betjening:9 Total:9.7

Navn: Knight Tyme
Firma: Mastertronic

Her har Mastertronic lavet et spil som udmærker sig ved ikke at have den samme ødelæggende effekt på mine nerver som alt det andet bras de plejer at lave. Spillet er et i serien med den gennemgående figur Magic Knight. Denne gang er han kommet frem i tiden på et amerikansk rumskib, og hans opgave er at få fat på en tidsmaskine for at komme tilbage (det var i hvert fald hvad jeg fik ud af den spartane forhistorie). Spillet der er i eventyr-genren er udstyret med en meget flot grafik, og al handling foregår gennem menuer (undtagen at gå frem og tilbage mellem de 5-6 baner, det klarer joy-sticket direkte). Spillets sværhedsgrad fandt jeg aldrig ud af, for en formand har virkelig andet at lave end at sidde og spille hele dagen.

Kvalitet:9 Grafik:10 Action:8
Lyd:9 Betjening:9 Total:9

Ja det var så det. Jeg håber at jeg vender frygtelig tilbage med en masse nye spil, for lidt tid kan der vel blive til joy-sticket.

HVAD ER DET

MSXISLAVE -> HVAD ER DET <-

Fra Usa er der just kommet et nyt program skrevet til Yamaha CX5M + CX5MII det virker også på MSX II computere med SFG 05 efter nogle få ændringer som vi selv her i landet har lavet (Lars the Genious).
Programmet er skrevet af Carolyn Eng. og programmet erhverves på en hel anden måde end man før har set en måde som jeg må sige tiltaler mig overmåde meget, Carolyn synes ikke at man skal købe katten i sækken så derfor kan man bestille en kopi i USA pris 3.50 Dollar og hvis man så kan lide programmet kan man melde mig som registreret bruger ved at sende 25 Dollar til:

Carolyn Eng.
7724 Green Garland Drive
Springfield, Virginia
22153 USA

Som registreret user har man ret til råd og vejledning samt opdatering af programmet hvergang det forbedres det foregår ved at sende en disk over vedlagt 1 Dollar eller ved at sende 3.50 Dollar, man får selvfølgelig besked når en opdatering er foregået.

Istedet for at sende bud helt til USA har Carolyn også tilladt at man distribuerer programmet direkte fra bruger til bruger der er ingen kopibeskyttelse og hvis såfremt man synes det er noget kan man så melde sig som registreret bruger, hvilke jeg tror mange vil gøre jeg vil i alle tilfælde selv.
Programmet er fuld udbygget med hjælpetekst direkte til skærmen du behøver altså ingen printer, man kan i enhver fase få hjælp frem, dog kun i diskversion dvs hvis du kører programmet fra bånd der kører det også udmærket så må du undvære hjælpeteksterne og du kan så få hjælpeteksten med printet ud på papir.

Har du lyst til at få programmet sender du blot en disk formatteret sammen med en Frankeret svarkuvert til undertegnede og du vil få programmet kvit og frit og hvad du så vil er helt op til din egen samvittighed.
Har du ikke diskstation sender du et bånd vedlagt svarkuvert med porto samt kr 20,- som dækker udprintning af manual.
Programmet har kun interesse for Computerejere med Yamaha Modulet SFG 05 alle andre vil kun spilde tid og penge ved at bestille det idet det er ubrugeligt uden dette modul.

Midi Slav laver din Computer om til en Expander med Midi In/Out eller Midi In/Thrue og med alle faciliteter som hører til et Midi Device 16 Kanaler system exclusive adgang til 96 stemmer hvoraf man frit kan loade nye de kører med samme format som alle andre .VCS filer endvidere kan alt softvare til FB01 også bruges til Midi Slav.
Dette kan kun blive en opremsning af lidt som programmet kan, så du må se for dig selv, bestil din Kopi hos.

Johnny B Musik
Lindevænget 237
8600 Silkeborg

OBS: Jeg råder også over en del andre disks med Public Domain Bl.a. Small"C"med hjælpefiler NULU samt Squezer og Unsquezer med videre, Du kan sende en frankeret svarkuvert så skal jeg sende dig en liste over hvad der er tilgængeligt, det er 3.5 tommer disks og prisen er kr 50,- pr disk Incl. Porto.

Hej.



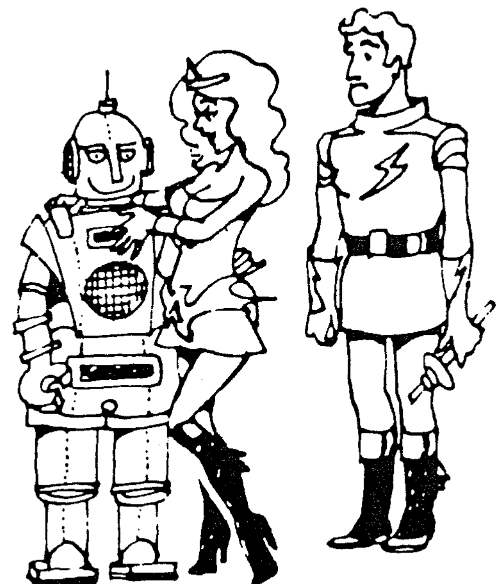
MSX REGNEROBOT

Hermed bringer jeg til jer som ikke kan regne en Regnerobot der let kan lære jer kunsten, hvis du allerede kan var det måske en ide til jeres Lillebror eller søster hvem ved... Programmet har jeg fra en klub MSX udi i det Hollandske så hvis der er mystiske ord i Rem så er det derfor God fornøjelse fra Johnny B.

```
2 PLAY"V15T255L64M100"
4 KEY OFF
5 REM MSX-REGNEROBOT
6 REM SYNTAXEN  1988
7 REM JOHNNY B MUSIK
8 DEFINT A-Z
9 DEF FNR(X)=RND(1)*X
10 DIM A$(127):FOR X=48 TO 57:READ
A$(X):NEXT
11 A$(43)="BM+2,-1U4D2L2R4BM+2,+3"
12 A$(32)="BM+7,+0"
13 A$(45)="BM+1,-3R3BM+2,+3"
14 A$(88)="E6G3H3F6BM+2,+0"
15 A$(61)="BM+0,-2R4BM+0,-2L4BM+6,+
4"
16 S$=CHR$(&H3C)+CHR$(&H7E)+CHR$(25
5)+CHR$(255)+CHR$(255)+CHR$(255)+CH
R$(&H7E)+CHR$(&H3C)
19 N$="CDEFG":FOR X=1 TO 5:N$(X)=MI
D$(N$,X,1):NEXT
20 COLOR 14,1,1: GOTO 1000
60 REM SUBROUTINE FGT
65 REM --------------
70 FOR M=1 TO LEN(A$)
80 V=ASC(MID$(A$,M,1))
90 DRAW "a0XA$(V);BM+1,+0"
95 NEXT
100 RETURN
150 DATA"BM+0,-1U4E1R2F1D4G1L2BM+0,
-2E2BM+3,+4"
160 DATA "R5L2U6G3BM+7,+3"
170 DATA "R4L4U1E1R1E2U1H1L2G1BM+6,
+5"
180 DATA "BM-0,-1F1R2E1U1H1L1R1E1U1
H1L2G1BM+6,+5"
190 DATA "BM+3,+0U6G3D1R4BM+2,+2"
200 DATA "R2E2H2L2U2R4BM+2,+6"
210 DATA "BM+1,-0R2E1U1H1L3D2U3E2R1
BM+3,+6"
220 DATA "BM-0,-5U1R4D1G2D3BM+4,+0"
230 DATA "BM-0,-1U1E1R2E1U1H1L2G1D1
F1R2F1D1G1L2BM+5,+0"
240 DATA "BM+1,-0R1E2U3H1L2G1D1F1R3
BM+2,+3"
1000 REM START
1005 COLOR 1,14,14
1010 SCREEN0:PRINTCHR$(12)
1016 LOCATE 15,0:PRINT" MSX "
1020 LOCATE 13,5:PRINT"REGNEROBOT"
1030 LOCATE 13,6:PRINT"**********"
1040 LOCATE 5,10:INPUT "SVÆRHEDS-GR
AD (5-100)";G
1045 IF G<5   OR G>100 THEN 1040
1050 LOCATE 5,12:PRINT"REGNEARTER"
1060 LOCATE 10,15:PRINT"1    =    +"
1070 LOCATE 10,17:PRINT"2    =    -"
1080 LOCATE 10,19:PRINT"3    =    X"
1100 LOCATE0,22:PRINT"OBS AFBRYD SP
IL FOR RESULTATER VED TRYK På ESC
1110 BEEP
1115 COLOR 14,1,1
1120 IF TYPE<1 OR TYPE>3 THEN 1100
1125 SCREEN2,1,14:SPRITE$(1)=S$
1127 GOSUB 10000:REM TEKEN DE ROBOT
1130 ON TYPE GOTO 1200,1300,1400
1200 REM +
1210 A=FNR(G):B=FNR(G):IF A+B>G THE
N 1210
1220 C=A+B:T$="+":GOTO 2000
1300 REM -
1310 A=FNR(G):B=FNR(G):IF A-B<0 THE
N 1310
1320 C=A-B:T$="-":GOTO 2000
1400 REM X
1410 A=FNR(G/2):B=FNR(G/2):IF A*B>G
 THEN 1410
1420 C=A*B:T$="X":GOTO 2000
2000 REM DISPLAY & INPUT
2010 A$=STR$(A)+" "+T$+STR$(B)+" =
"

2015 LA=LEN(A$)
2020 DRAW "BM88,150C1S4"
2030 GOSUB 70
3000 REM INPUT
3005 F=0
3006 AA=AA+1
3010 C$=STR$(C):C$=RIGHT$(C$,LEN(C$
)-1)
3015 KB!=TIME/50
3020 FOR I=1 TO LEN(C$)
3030 M$=MID$(C$,I,1)
3040 K$=INPUT$(1):PLAY "N70"
3050 IF K$=M$ THEN 3060
3052 F=F+1:PLAY "N12":GOTO3040
3060 A$=K$:DRAW "C1":GOSUB 70
```

```
3062 FOR Y=75 TO 55STEP -1:PUT SPRI
TE 1,(128,Y),6,1:NEXT
3064 FOR Y=55 TO 65:PUT SPRITE 1,(1
28,Y),6,1:NEXT
3066 XP=88+(LA+I+1)*7:DRAW "BM=XP;,
150"
3070 NEXT
3080 KL!=TIME/50-KB
3090 KT!=(KT!+KL!)/50
4000 IF F>0 THEN 4100
4001 FOR Y=0 TO 20:LINE(120,109+Y)-
(150,109+20-Y),1:NEXT
4010 FOR Y=189 TO 21 STEP -1
4020 LINE(28,Y)-(32,Y),14
4030 NEXT
4040 FOR O=1 TO 5:SC=SC+1
4045 LINE (0,0)-(60,19),1,BF
4050 SC$=STR$(SC)
4060 DRAW "BM19,10C15S4"
4070 A$=SC$:GOSUB 70:PLAY "XN$(O);"
4075 NEXT
4077 FOR Y=21 TO 189:LINE(28,Y)-(32
,Y),1:NEXT
4080 GOTO 4200
4100 REM MINPUNTEN.....
4102 AF=AF+1
4105 FOR X=0 TO 15:LINE(120+X,109)-
(120+X,129),4:LINE (150-X,109)-(150
-X,129),4:NR=59-X:PLAY "N=NR;":NEXT
4110 FOR O=1 TO F
4115 LINE (0,0)-(60,19),1,BF
4120 SC=SC-1
4130 SC$=STR$(SC)
4140 DRAW "BM19,10C15S4"
4150 A$=SC$:GOSUB 70:NEXT
4200 A$=INPUT$(1)
4210 IF A$=CHR$(27) THEN 30000
5000 REM
5002 X=128:FOR Y=75 TO 140:PUT SPRI
TE 1,(X,Y),6,1:X=X-1:NEXT
5010 FOR X=78 TO 192:LINE(X,130)-(X
,160),14:PUT SPRITE 1,(X,140),6,1:N
EXT
5012 X=192:FOR Y=140 TO 75 STEP-1:P
UT SPRITE 1,(X,Y),6,1:X=X-1:NEXT
5020 PUT SPRITE 1,(128,75),6,1
5100 GOTO 1130
10000 REM TEGN ROBOTTEN
10010 REM -------------
10020 COLOR 14,1,1
10035 FOR X=0 TO 25:CIRCLE(RND(1)*2
55,RND(1)*190),RND(1)*5,15
10036 PLAY"V15T255L64"
10037 N=RND(1)*96:PLAY "N=N;"
10038 NEXT
10040 LINE(70,100)-(200,190),4,BF
10050 LINE(100,100)-(170,40),4,BF
10055 LINE (100,40)-(80,20),4
10056 LINE (170,40)-(190,20),4
10060 LINE(78,130)-(192,160),14,BF
10070 REM OGEN
10080 LINE (110,50)-(130,70),14,BF
10090 LINE (140,50)-(160,70),14,BF
10100 LINE (115,60)-(125,70),0,BF
10110 LINE (145,60)-(155,70),0,BF
10120 PUT SPRITE 1,(128,75),6,1
10130 REM MOND
10140 LINE (120,95)-(150,95),15
10150 LINE (24,20)-(36,190),15,B
10160 LINE (25,21)-(35,189),1,BF
10500 RETURN
30000 REM SLUT & OVERSIGT
30000 REM SLUT & OVERSIGT
30010 SCREENO:COLOR1,14:PRINTCHR$(1
2)
30019 LOCATE 10,5:PRINT" OVERSIGT"
30020 LOCATE 10,10:PRINT"ANTAL OMGA
NGE      ";AA
30030 LOCATE 10,12:PRINT"RIGTIGE SV
AR       ";(AA-AF)
30035 IF AA<>0 THEN GR!=KT!/AA
30040 LOCATE 10,14:PRINT"DIN .REAKT
IONSTID";:PRINT USING "###.##";GR!;
:PRINT" sek"
30045 IF AF=0 THEN 30060
30060 LOCATEO,22:PRINT"TRYK SPACEBA
R FOR START, ESC FOR END"
30062 A$=INPUT$(1)
30065 AA=0:KT!=0:AF=0:SC=0
30080 IF A$=CHR$(27) THEN END
30090 IF A$=CHR$(32) THEN 1000
30100 BEEP:GOTO 30070
50000 DATA &H3C,&H7F,0,0,0,0,&H7F,&
H3C
30070 '
```



**** SVI BIB ****




SVI BIB

SVI BIB er KUN til SVI 318-328

SVIBIBS's POSTGIRONR. er:
4077385

Bestilling af programmer gøres på postgiro hvorpå der skrives hvilke programmer du ønsker,samt om du vil have disk eller bånd.
Husk også at skrive din egen adr. tydeligt helst BLOKBOGSTAVER.

PRISER

Bånd	-	25kr.
5.25" Disk	-	25kr.
Pris pr. program	-	10kr.
Pris pr. programpakke	-	15kr.
Udlistning af program	-	5kr.

Programpakkerne er lavet på den måde at man loader alle programmerne ind på en gang , og kan så vælge ved hjælp af en meny hvilket program man ønsker at køre derefter kan man stoppe og vende tilbage til menyen ovs.ovs.

HUSK når I bestiller programpakker at skrive hvilken katarogi I ønsker det pågældende nr. fra.

Programmerne bestilles hos:

Per Underlien
Rytterhusene 44
2620 Albertslund
GIRONR. 4077385

Programmer der ønskes optaget i SVIBIB sker på samme adr.
Det er jo sådan at vi NU GIVER
2 bånd eller
5 5.25" disk
For de programmer der optages i SVI BIB.

Hilsen Per

Liste af programtitler i SVIBIB :

Nyttige programmer :

Database , Editor , Hushold ,Matte, Mc scroll , Ramdis , Rentereg , Rulleteks , Screen Rig , Sdump mc, Sorter , Sprite ed , Sprog , Tegner , Talkback , Taperut , Tips Kalender , Supertegn , Periode

Spil :

Aladdin , Bovla, Bjerg, Darts, Death, Diktator, Frans, Hell, Kalaha, Skyd nu, Oil

Spil pakker :

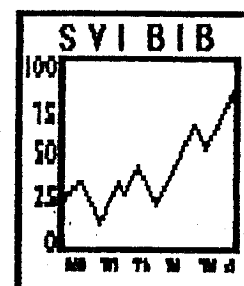
Nr. 1 : Male , Pyramide , Labyrant
Nr. 2 : Pusle , Attack , Roulette
Nr. 3 : Flight , Sur , War
Nr. 4 : Mons , Hopper , Star
Nr. 5 : Moon , Myre , Slange
Nr. 6 : Robot , Pengo , Snowball
Nr. 7 : Danmark , Frogger
Nr. 8 : Skyttepro , Lemona

Musik pakker :

Nr. 1 : Rock musik 9 numre
Nr. 2 : Rock musik 9 numre
Nr. 3 : Musik 9 numre
Nr. 4 : Lyd Kim , Sound Kim , Orgel

Andet pakker :

Nr. 1 : Rio , Lys , Ghost , Børge
Symtri , Grafik



Kun til disk :

Budgetpro. , Dbase 1 no.1 , Grafen
Tegnepro. , Telefonpro.

HARDCOPY

```
10 '********************************
15 '*                              *
20 '*      H A R D C O P Y         *
25 '*                              *
30 '*      AF SKÆRMBILLEDE         *
35 '*                              *
40 '********************************
45 '*                              *
50 '*      S Y N T A X E N         *
60 '*                              *
65 '*           1988               *
70 '*                              *
75 '*     AF JOHNNY B MUSIK        *
80 '*                              *
85 '********************************
90 '
95 '
65000 POKE 62487!,0
65010 Z1=-1:SC=PEEK(64687!)
65020 IF SC>2 THEN BEEP:RETURN ELS
E ON SC+1 GOTO 65030,65030,65090
65030 LPRINT CHR$(27);"A";:IF SC=0
 THEN ZB=40:SA=BASE(0):SE=BASE(0)+
959 ELSE ZB=32:SA=BASE(5):SE=BASE(
5)+767
65040 FOR VP=SA TO SE:ZC=VPEEK(VP)
65050 Z1=Z1+1:IF Z1=ZB THEN Z1=0:L
PRINT CHR$(13)
65060 IF ZC<32 THEN LPRINT CHR$(1)
+CHR$(64+ZC);:GOTO 65080
65070 LPRINT CHR$(ZC);
65080 NEXT VP:BEEP:RETURN
65090 POKE 62488!,1:DEFINT P:DIM P
4(255)
65100 FOR P1=0 TO 191 STEP 8:FOR P
2=0 TO 255:FOR P3=0 TO 7
65110 IF POINT(P2,P1+P3)<>PEEK(624
42!) THEN P4(P2)=P4(P2)+2^P3
65120 NEXT P3,P2:FOR P2=0 TO 255:L
PRINT CHR$(27)CHR$(83)"0001"CHR$(P
4(P2));:P4(P2)=0
65130 NEXT P2:LPRINT CHR$(27)CHR$(
66)
65140 NEXT P1:LPRINT CHR$(27)CHR$(
65)
65150 POKE 62488!,0:BEEP:RETURN
65160 ' --------------------------
-----
65170 ' HARDCOPY DOBBELT SA STORT
65180 ' TILFOJ I:
65190 ' LINIE 65000 LPRINTCHR$(14)
65200 ' LINIE 65080 LPRINTCHR$(15)
65210 ' GOD FORNOJELSE - JOHNNY
65220 ' --------------------------
-----
```

INDTAST LINIERNE 65000-65150
GEM DEM SOM EN ASCHII FIL OG
MERGE DEN MED DIT PROGRAM
HVOR DER SKAL PRINTES BILLEDE
SKRIV GOSUB 65000 I DIT PRG.

ANNONCE

S Æ L G E S :

SVI-328 Computer
Philips monitor (grøn)
Båndoptager
+ ca. 30 org. bånd — 1.500 kr

SVI-801 Disk Controler
SVI-902 256 kb Disk
70 disketter i boks m/lås — 1.500 kr

SVI-802 Centronic Interface — 300 kr

Cartriges:

Flipper Slipper	100 kr
Super Cross Force	100 kr
Frantic Freddy	100 kr

Bøger:

MSX For begynder	150 kr
Spectravideo computing	75 kr
Games on your Spectravideo	40 kr
Basic Spil (3 bøger)	50 kr
Samlet pris	300 kr

Uffe Bage Hansen
Hørmarken 4
8362 Hørning
06 922497

K Ø P E S !

Disk drive till MSX1.
SONY HBD50 eller annan som passar till SVI-728. Pris 800-1300 skr.
OBS! Ej SVI-707!
Endast inom Sverige.

Petter Tiilikainen
Rågv. 19
S-95400 Gammelstad
tel. 0920-54621

**** KØB/SALG & NYE MEDLEMMER ****

KØB og SALG

SÆLGES!!!
KUMA's bog »MSX-BASIC FOR SERIOUS AND NOT SO SERIOUS APPLICATION«.
En god bog der fortæller om sprite, 3D-grafik, sorterings-metoder og meget mere.
Læs også anmeldelsen i SYNTAXEN nr. 5 1988 side 7.

NYPRIS	132.00 KR
-47%	- 62.00 KR
SÆLGES FOR	70.00 KR

DAGENS BEDSTE TILBUD.
RING PÅ TLF.07 464327 OG SPØRG EFTER HENRIK MEN GØR DET INDEN DEN BLIVER SOLGT!!!
OBS. Ring kun lørdag eller søndag pga. efterskole ophold



ANNONCE

HIT-BIT HB75P
DISK (SONY) HB-50
PLOTTER PRN B-C 41
PRINTER SEIKOSHA GP-550A
BANDOPTAGER
20 DISK,DIVERSE BØGER & BAND
IALT CA 70 SPIL

PRIS: 5000 KR.

KONTAKT: LARS HANSEN
TLF: 02-984205 efter 16.00

INDMELDELSESBLANKET

FORNAVN: ______________________

EFTERNAVN: ______________________

ADRESSE: ______________________

TLFNR.: ______________________

POSTNR. +BY: ______________________

ALDER: ______________________

MASKINE: ______________________

DIV. UDSTYR: ______________________

INTERESSE OMRADE: ______________________

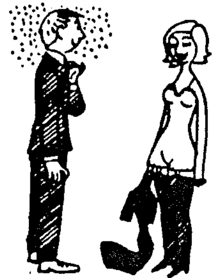
**** HEJSAN SVEJSAN ****

Här kommer några spelfusk från Petter"ComPetter"Tiilikainen...

STARQUAKE
Koderna till teleportstationer:
RAZON;TARAQ;ANTIO;DULAN;KWAKE;ANGOR;KRANZ;SNOOL;UPLAN;INDLE,EREOT;ZODIA
ARGOL och OPTIN.

WIZARDS LAIR

Stage:	kod:
1	Caive
2	Hawlo
3	Crypt
4	Dungn
5	Vault
6	Liayr
7	Lyons



Mutant Monty

```
10 CLEAR 100,&H87FF
20 BLOAD"CAS:",R
30 POKE 27872,0
40 DEFUSR=&H9000
```

Skriv sen RUN.

Ghostbusters
1.Ladda in spelet.
2.När melodin börjar tryck SHIFT och F1
3.Skriv in SVI som namn.
4.Skriv in att du har en kod.
5.Skriv in 11450310 som kod

Du får nu börja spela...Med 204900 dollar..

Turbo-saving av egna program:
CSAVE"Filnamn",2

KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP KLIP

MSX BRUGER-KLUBBEN.
KASSERER PREBEN LUND
HYLDESPJÆLDET
TØMMERSTRÆDET 19
2620 ALBERTSLUND

****** NYHEDER TIL MSX * ATTENTION ******

NYHEDER TIL MSX

Et nyt opdateret MSX system bliver nu lanceret af ASCHII corp og det hedder MSX-2 Plus, frigivelsen sker den 9-9 1988 i Japan og kort efter vil HSH være klar til at levere idet de har sikret sig eneret for distributation i Europa.

Systemet består af flg:
MSX-DOS V 2.0
Extra Ram
Extra Rom
Memory Mapper
Disk
Hånd bog med de nu over 160 kommandoer i MSX-DOS v.2.0

Prisen vides ikke i Skrivende stund idet HSH ikke er færdig med at forhandle med ASCHII men forventes at blive for hele pakken ca. 400-500 D Mark.

For MOS medlemmer - 10%

Fra 1-10-88 stiger prisen for medlemskab af MOS fra 19.95 DM til 29.95 for et år så du kan nå det endnu til gammel pris, HSH ønsker ikke at give vor klub Medlemsrabat idet han arbejder meget tæt med MOS så vil du have rabatten må du også være medlem af MOS, hvilket ikke er nogen dårlig ide idet det er rart at få impulser også fra udlandet.

HSH forventer at kunne tilbyde en MSX harddisk 20 Mega Byte lige op til Jul med derom mere senere.

Ang det nye MSX 2 Plus sæt har jeg allerede bestilt et sæt så jeg bliver nok den første i Danmark der har det og jeg skal bringe en artikel om hvad det går ud på og hvad det kan.

Adr. og Tlf HSH og MOS har været bragt tidligere, kan du ikke finde dem så kontakt undertegnede.

Hej fra Johnny B Musik tlf 06 826698

ATTENTION



Jeres nyudnævnte formand har allerede gjort det fantastiske. Han har i sit ansigts sved sikret sig et større parti af Mastertronic's spil "Knight Tyme". Som nogen måske har fornemmet er formanden når han virker som anmelder ikke den største fan af Mastertronic's produkter. Men ikke en regel uden undtagelser. Læs mere i anmeldelsen af spillet andet sted i bladet.

Udover spillet har jeg fået fat i nogle forbindeleseskabeler mellem computer og cassettebåndoptager (SVI-208).

Priserne er som følger (inkl. forsendelse):

"Knight Tyme" hvis det købes:
- alene kr. 35,-
- sammen med andre programmer i MSX-BIB kr. 25,-

Cassettekabler, SVI-208, kr. 40,-

Betalingen foregår gennem MSX-BIB.

Som en allersidste ting har jeg også en farlig masse adaptorer der skal bruges på nogle SVI-728, der ved en fejl har en spejlvendt cassetteindgang. Adaptoren består af et 15 cm 4 ledet kabel med skærm, med et henholdsvis han og hun 8-polet dinstik i hver ende. Hvis nogen står og mangler en sådan tingest (eller 50) til et eller andet afsindigt, så forærer jeg dem næsten væk, men ring lige og hør hvis du er interesseret.

Kim



****** ALARM FOR MSX II ******

ALARM FOR MSX II

Hermed 2 små programmer til Alarmen i din MSX II Computer.
God fornøjelse Johnny B.

```
10 '********************************
11 '*                              *
12 '*     M S X  II - Alarm        *
13 '*                              *
14 '*  JOHNNY B MUSIK SILKEBORG    *
15 '*                              *
16 '*       PROGRAM DEL 1.         *
17 '*                              *
18 '*       SYNTAXEN 1988          *
19 '*                              *
21 '********************************
29 '
100 CLS:KEY OFF:PRINT"Test af MSX2-Alarmfunktionen"
110 PRINT
120 PRINT"Program ALARM1 (Indstille Alarmtid)
130 PRINT
140 GET TIME T$:'Læs den Aktuelle Tid
150 PRINT"klokken er nu: "T$
160 PRINT
170 LINE INPUT "Indgiv Alarm tid: (tt:mm:00) ";A$
180 PRINT
190 SET TIME A$,A:'Lagre Alarmtid i RTC-Chippen
200 GET TIME B$,A:'udlæs Alarmtid for kontrol
210 PRINT
220 PRINT"Lagrede ---- Alarm tid: "B$
230 PRINT
240 PRINT"Nu kan du slukke for Computeren når som helst du har lyst.
250 PRINT
260 PRINT"For at aktivere Alarmen kør Programm ALARM2 !
270 GET TIME T$
280 PRINT
290 PRINT"(I mellemtiden er klokken blevet)  "T$
300 PRINT
310 END
```

```
10 '********************************
11 '*                              *
12 '*     M S X  II - Alarm        *
13 '*                              *
14 '*  JOHNNY B MUSIK SILKEBORG    *
15 '*                              *
16 '*       PROGRAM DEL 2.         *
17 '*                              *
18 '*       SYNTAXEN 1988          *
19 '*                              *
21 '********************************
110 '
120 'Efter at Alarm tiden er sat med Alarm1
130 'bruges dette program til at aktivere Alarmen
140 '
150 CLS:KEY OFF:PRINT"Test af MSX2-Alarmfunktion"
160 PRINT
170 PRINT"Program ALARM2 (Aktivere Alarmtid)
180 PRINT
190 GET TIME A$,A:'Udlæse Lagrede Alarmtid
200 PRINT"Lagrede Alarmtid: "A$
210 PRINT
220 PRINT"Den aktuelle tid:"
230 LOCATE 26,6
240 GET TIME T$:'Indlæs aktuel tid
250 PRINT T$:'... og vis den
260 IF T$<>A$ THEN 230:'Sammenlign Autuel tid med alarmtid
270 '
280 'Aktuel tid møder Alarmtid : Alarmsignal Starter
290 '
300 SOUND 0,170:SOUND 1,80:SOUND 2,130:SOUND 3,80
310 SOUND 4,110:SOUND 5,80:SOUND 7,56
320 SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 10,16:SOUND 11,180
330 SOUND12,1:SOUND 13,8
340 GOTO 230
```



****** LØST OG FAST ******

LØST & FAST

Hermed igen lidt informationer til MSX fans, jeg gør først opmærksom på at selvom jeg nævner priser fra Firmaer så er det kun for Jeres skyld, idet jeg ikke selv får så meget som en rød reje for det. Faktisk så koster det mig en hel del i porto og telefon at holde mig selv ajour med disse ting.
Fra HSH computerfirmaet i Tyskland har jeg lige fået en ny prisliste er du interesseret i at se hvad de har med priser kan du sende en frankeret svarkuvert til mig så skal du få en kopi.
Jeg nævner her et par udpluk af interesse.

Ram udvidelse på 512 k	DM. 449,-
Philips Floppy Interface	DM. 239,-
72o kB Floppy uden kasse	DM. 239,-
Sanyo MPC MSX 1 Computer	DM. 298,-
Spectravideo 728	DM. 298,-
Toshiba MSX RS232C Interface incl. kabel	DM. 270,-
Philips MSX 2 VG 8235 med indbygget 1 SSDD disk	DM. 898,-
CP/M 3+ systemdisk	DM. 198,-
D BASE 2 Højniveausprog	DM. 228,-
Wordstar Tekstbehandling	DM. 228,-
F 1 Spirit konami	DM. 60,-
Nemesis 2 konami	DM. 63,-
Elite Disk	DM. 55,-
Elite Bånd	DM. 45,-

Ja det var kun et lille udsnit, men det er da rart at der er et sted man kan få Software til sin Computertype Vor egen klub har endnu ikke fået fingeren ud og fået en aftale med HSH men som medlem af MOS får du 10% rabat på alt hos HSH, et medlemskab af MOS koster årligt DM 19.95 så de er jo hurtigt tjent ind, så får du endvidere et klubblad med nyheder fra det store udland, teksten deri er både Engelsk og Tysk, Hvis der bliver nok Danske medlemmer trykker de også gerne artikler på Dansk. Til at skrive i MOS har man netop ansat Hr Dehn en journalist fra et af de stor tyske MSX blade så det skal nok blive spændende.

Undervejs fra Japan er desuden Ram udvidelser på 128 k 256 k og hold fast 1 Megabyte.
HSH og MOS adresser kan du se i et tidligere nummer af bladet.

Hvis du har en Star printer så skulle du overveje at kontakte

Lars Hansen
Stationsvej 6
3390 Hundested

Han har netop lavet et program med 67 NLQ fonter udelukkende beregnet til Star Printeren og det er kræs kan jeg garantere jer endvidere en Spooler på 32 k, det vil sige du får en Printer Buffer på 32 k som så fodrer printeren med tekst og du kan imens printeren skriver ud så evt foretage dig andre ting med dyret.
Jeg vil tro at et par Hunde Lapper vil kunne købe dig en disk med disse lækkerier.
Endvidere har Lars lavet et nyt MIDI 10 med mange extra faciliteter på MSX 2 med SFG 05 pris med ret til opdatering ca kr 200,-
Endvidere et Voselect program til SFG 05 med en Original Bank og 10 User banker hvor du kan flytte frem og tilbage som du lyster du kan selvfølgelig imens spille dit Yk keyboard og Velocity kan stilles for alle stemmer, Programmet er kun for MSX 2 med SFG 05 pris ca kr 200,-
Endelig er DX7 Voselect med 1 org Bank og 5 User Banker du kan bytte stemmer rundt Høre dem på din DX7 eller TX7 og DX7 2 du kan efter at have lavet en god bank sende den til instrumentet lige som Voselect at dette program Totalt Musestyret og virkeligt lækkert også her pris ca kr 200,- alle programmerne med ret til opdatering.
Hos Carolin Dehn Heiglhofstr 62 8000 Munchen 70 kan man bestille en oversigt over Public Domain disketter, priserne er rimelige hvis du sender en formatteret disk koster der DM 10,- ellers DM 20,-
Der er mange lækre programmer bla Small"C" Forth 83-Cobol-Sig/M

****** LØST OG FAST * SVI-328 RESETKNAPP ******

komplet JTR Pascal C basic spil Textadventure 8080 oversætter og meget andet, noget af det har jeg selv allerede på lager, og jeg kan levere de videre hvis nogen ønsker det.
Jeg kan forøvrigt fortælle at CP/M 3+ virker ganske fortrindeligt på vores MSX computer selvom man har hørt rygter om det modsatte, men det må være tidligere versioner der er tale om.

Ramudvidelser på 64 k er ikke til at opdrive, hvis nogen er interesseret i en sådan tingest har jeg fra SØREN fået en tegning ud fra hvilket vi herovre i det mørke er i stand til at fremstille et print, hvis nogen er interesseret så kontakter du undertegnede, i en 64 K Ram skal man bruge 2 stk 32k chips og de koster ca kr 200,- pr stk, så alt i alt kan en Ramudvidelse laves for ca kr 800,- hvis man vil have den færdig leveret.
Ram udvidelsen på 512k har jeg netop selv erhvervet og den har indbygget memory mapper og f.eks har jeg et program der opretter en Ram disk i Computeren, denne Ram disk fungerer som en extra diskstation og med 512k extra i min Sony har jeg en Ramdisk på ca 700 k og det er da flot, Jeg skal senere fortælle hvordan en sådan tingest arter sig i en MSX 1 computer.
Ok har du nogle gode tips eller problemer af en eller anden art så henvender du dig blot til mig, jeg er meget hjælpsom, blot skal du ikke som et nyt medlem af redaktionen ringe mig op og fortælle at en af mine udlistninger i bladet ikke virker når det så viser sig at "Torsken" har lavet tastefejl som den Noget vakse herovre i Jylland kunne regne ud ret hurtigt efter beskrivelsen, men det gider jeg ikke sidde og bruge min tid på.
Min adresse og Tlf Nr kender du.

Hej fra Johnny B. Silkeborg.

RESETKNAPP TIL SVI 328

Magnus Pihl har syslet med en software reset knap til SVI-328.
Den er lavet i maskinkode og virker på den måde at hver gang computeren modtager et interrupt og dermed hopper til hooket 'KEYINT' checker Magnus' program om der trykkes på <CAPS LOCK>, <SELECT> & <PRINT> samtidigt. Gøres dette stilles ProgramCounteren på adresse 0000 Hex og vupti, så starter computeren forfra.

```
SVI-328     "ResetKnapp"
---------------------------------
D200        Ld A,(FD88)     3A,88,FD
            CP C7           FE,C7
            JP Z,0000       CA,00,00
            RET             C9

FE79        JP D200         C3,00,D2
```

Her programmet som BASIC:

```
10 For I=&hd200 to &hd208
20 Read A$
30 Poke I,Val("&H"+a$)
40 Next I
45 Poke &hFE79,&HC9
50 Poke &hFE7A,&H00
60 Poke &hFE7B,&HD2
70 Poke &hFE79,&HC3
80 Data 3A,88,FD,FE,C7,CA,00,00,C9
```

REDAKTIONELLE KOMMENTARER.

Vi har lavet en smule om i programmet for at sikre at computeren ikke går ned.

Linie 45
Skal sikre 100% at der ikke sker noget hvis der kommer et interrupt før vi har defineret færdigt.

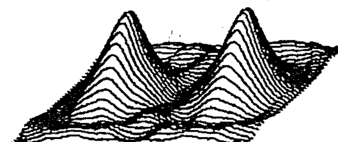
Linie 70
Denne linie aktiverer rutinen og må derfor FØRST ligge et sted i programmet EFTER at resten af rutinen er defineret. HUSK DET !!!

RUTINEN virker ikke i programmer hvor interruptet er afbrudt (DI) eller hvor programmet har omdefineret Hooket.

**** SHADE-SHAPE ****

SHADE SHAPE

```
100 REM --- SHADE-SHAPE -----------
----
110 REM --- MSX-GRAFIk ENDELOS III
----
120 REM --- SYNTAXEN 1988 - JOHNNY
B --
130 REM ---------------------------
----
140 CLEAR 200:COLOR 15,4,4:SCREEN 2
,2
150 DIM P(11):RESTORE
160 LINE (38,0)-(143,12),1,BF
170 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
180 L$="-SHADE-SHAPE-"
190 FOR k=1 TO 60:READ A$:FOR J=0 T
O 11
200 P$=MID$(A$,(J*2)+1,2)
210 P(J)=VAL("&H"+P$):NEXT J
220 FOR I=0 TO 11 STEP 4:A=P(I)
230 B=P(I+1):C=P(I+2):D=P(I+3)
240 LINE (A,B)-(C,D),1:NEXT I:NEXT
k
250 PAINT (103,98),1,1
260 PAINT (75,105),1,1
270 PAINT (160,170),1,1:C=2
280 FOR I=1 TO 13:PSET ((I*8)+32,3)
,1
290 COLOR C:PRINT#1,MID$(L$,I,1)
300 C=C+1:IF C=16 THEN C=2
310 IF INKEY$<>"" THEN 330
320 NEXT I:GOTO 280
330 SCREEN 0:COLOR 15,4,4:END
340 REM TEKENING ----------
350 DATA 5C5E927D9D3B5C5E9D229D3B
360 DATA 9D2246525158465251589234
370 DATA 9D3B923492299234 3B4C4652
380 DATA 3B4CA7109D09A710254C9D09
390 DATA 465E254C2571465E25583B64
400 DATA 254D2558257D25719DBF257D
410 DATA A7B99DBFA7A3A7B99D9B9DBF
420 DATA 9D9BBDAEC8A7BDAEC823C8A7
430 DATA C823BD1DA729BD1DA734A710
440 DATA C823A7349D4767649D8F9D47
450 DATA B29B9D8FB23BB29BBD35BDAE
460 DATA BD35A741A789A741B28FA789
470 DATA A7899D8F9289924D51659289
480 DATA 517151659295517192AE9295
490 DATA 257192AE46775171387151 65
500 DATA 92A23B718DAB92AB8AA992A9
510 DATA 86A792A782A592A592A37FA3
520 DATA 7BA192A18C9F789F749D899D
530 DATA 859B709B6D9982997F976997
540 DATA 66957B957793629 35F917491
550 DATA 708F5B8F578D6D8D698B548B
560 DATA 508966896287 4D8749855F85
570 DATA 46835B835781428 13E7F547F
580 DATA 507D3B7D377B4C7B49793479
590 DATA 307746774275 2D7529733E73
600 DATA 3B712571296F3E6F426D2C6D
610 DATA 306B466B4969336937674D67
620 DATA 68653A653D63656362614161
630 DATA 455F5E5F5D5D455D415B615B
640 DATA 66593D5953576957 6C555755
650 DATA 5A537153745 15E51614F774F
660 DATA 7B4D654D684B804B83496C49
670 DATA 7047864 78B457445 77438E43
680 DATA 92417B417F3F963F993D823D
690 DATA 863B9D3B9A3989398D379737
700 DATA 943591356B6755675A696F69
710 DATA 726B5C6B606D766D7A6F636F
720 DATA 67717D7180736B736F758475
730 DATA 887772777679 8B798E7B797B
740 DATA 7D7D927D927F807F83819281
750 DATA 928388838B8592859287 8F87
760 DATA 39574F574B55365531534753
770 DATA 45512E512A4F414F3D4D274D
780 DATA 274B3C4B40492B492E474447
790 DATA 484532453643 4B434F413941
800 DATA 3C3F523F563D403D443B593B
810 DATA 5E3947394B3761376535 4F35
820 DATA 523368336B315631592F6F2F
830 DATA 732D5D2D602B762B7A296429
840 DATA 67277E2781256B256F238423
850 DATA 88217221761F8C1F8F1D7A1D
860 DATA 7D1B931B971981198417 9A17
870 DATA 9E1587158B13A113A5118E11
880 DATA 930FA50FA20D960D9A0BA00B
890 DATA AC31A731A72FB02FB42DA72D
900 DATA A72BB82BBC29A729AB27C027
910 DATA C425AF25B223C823C421B621
920 DATA B91FC11FAB8BA48BA18DAE8D
930 DATA B28F9D8FA191B291B293A493
940 DATA A895B295B297AB97AF99B299
950 REM ----------STOP----------
```



FORBEHOLDT POSTVÆSENET

SOFT MED POST



Bugbyte
MSX-versioner af de kendte arcade spil.
Rally-X 38.-
Pac-Man - den originale 38.-

Capcom
Gunsmoke - det vilde vesten er blevet endnu vildere, som sherif kan du kun stole på dig selv, og ramme banditerne før de rør sig; i western-byen, ved jernbanen, i bjergslugten og på floden de er alle vegne 144.-

Code Masters
Pro-Snooker - billiard 1/2 spillere 38.-
Bmx Simulator - Fuld fart frem gennem grusbanen, kør din modstander i sænk inden han gør det mod dig, 1/2 spi. 38.-

Endurance Games
International Karate - karate hele jorden rundt, 1/2 spillere 68.-

Grandslam
The Flintstones - Fred og Barney vil bovle, men først må stuen males med et (pensel-) egern og holde øje med Pebbles; tag del i Freds weekend problemer, 4 baner; Yabba Dabba Do 128.-

HAL
Dunkshot - Basketball, 1/2 spillere 215.-
Hole in One Professionel - bedste golf, 2 baner m. hver 18 huller + lav egne baner, 1/2 spillere 277.-
Hole in One Special - MSX2, 2 sæt 18 huls baner, 18 golfkøller, 3 spiltyper for 1/2 spillere, 128K 295.-

Konami
Green Beret - dybt inde i fjendtligt territorie er dine kammerater taget til fange i en lejr, som elitesoldat må du alene befri dem, cartridge 144.-
Vampire Killer - MSX2, Dracula er tilbage, Simon Belmont må kæmpe sig vej gennem 18 dele af det djævle besatte slot; kæmp med pisk, sværd, økse og kamp stjerner, 128K 295.-
Salamander - 3.del i kampen om planeten Nemesis, som nu er under angreb af Salamanderne; nye våben, 1/2 spil., ekstra lydchip 277.-

Mirrorsoft
Tetris - et ikke almindeligt puslespil, brikkerne falder ned fra oven og du skal rotere og flytte dem før de når bunden, hold overblikket ellers når du ikke langt, russisk comp.spil 128.-

Robtek
Turbo 5000 - utility cartridge MSX1&2, diskmonitor, turboload bånd 4600 baud, printer-dump af alle MSX1&2 skærmtyper + diverse bånd/disk rutiner 425.-

U.S. Gold
10th Frame - bowling for 1 til 8 spil., med korrekte regler og m. bla. mulighed for at skrue kuglen 68.-
Indiana Jones and the Temple of Doom - efter den kendte eventyrfilm. Tag din tyrepisk, storm dommedags templet for at befri børnene og redde den magiske Sankara sten 144.-

Anglosoft
Print X'press - Lav plakater, postkort, brevpapir og design af udskrifter m. figurer og 19 tegnsæt; figurer, bogstaver og sprites kan defineres - bånd og disk 355.-

Kuma
Machine Code Tutor & Monitor - Z80 maskinkodes opbygning og udførelse, en hjælp maskinkode begynderen 185.-

Bøger
Argus MSX applications 132.-
Programming in MSX Basic 132.-
Ideas for MSX - 45 spil og grafik 115.-
The MSX Red Book - bedste bog om maskinkode på MSX 148.-

5.25" neutral disk, 2 sidet, 20 stk. 110.-
3.5" neutral disk, 2 sidet, 10 stk. 140.-

Alle priser er inkl. dansk moms. Forbehold for trykfejl og pris ændringer. GRATIS forsendelse ved forudbetaling med check/giro. Bestillinger under kr. 100.- tillægges dog kr. 20.- ekpeditionsgebyr.

Ring 01 39 39 94 mellem 16-20 mandag til lørdag, eller send en check eller en giro på gironr. 345 96 32 med dine bestillinger. Oplys evt. telefonnr.

Salg til hele Skandinavien. Ved køb fra Sverige/Norge indbetal den danske pris på et postgiro-kort, og skriv hvad du ønsker på bagsiden.

D A T A C R A F T
N.J. Fjords alle 20
DK-1957 Frederiksberg C
tlf. 01 393994